平成11年2月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻 第1号(通巻1号)

ファミ通ドリームキャスト

ファミ通 DC Dreamcast

SEGA Official Magazine

熱血第2号

2

February 1999

550yen



GameWave
毎週水曜深夜
TV東京／大阪／
愛知で絶賛放映中

かあちゃん、セガ買って！

Virtua Fighter 3tb
バーチャファイター3tb

Sonic Adventure
ソニックアドベンチャー

Sega Rally 2
セガラリー2

巻頭特集

SEGAは変わったのか!?

SEGA is Changed or Not.



一〇〇万人でハンカチおとししませんか?
SEGA™
株式会社 セガ・エンタープライゼス
144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Dreamcastサポートセンター
0120-258-254 受付時間/月～金10:00～17:00(除く祝祭日)
セガ エンターテイメントユニバース http://www.sega.co.jp/
"SEGA"及び"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

Dreamcast

ハンカチおとしキャンペーンの正しいやり方・誤ったやり方。

かんたんじゃん!
お休みなさい。

準備OK!

したよ!

ドリームキャストを
おウチの電話線につないで、
さあ、エントリー!

ハンカチおとしキャンペーン参加スタート!!

zzz

ドキドキ♥

ワクワク

1分に1人の高確率で、
ハンカチメールが
届きます。

着信!ハンカチメールが来ました!

zzz

ああ、気づかない…。

やった!
ハワイ旅行だ!

アロハ〜♡
ハワイだワ〜♡

気づいた!そして、
ハンカチメールを
開いて見ると…。

そして、12時間後。

着信から12時間以内にSEGAに返信メールを送りましょう。

zzz
zzz

ハイハーイ!
送ったよ。

えっ?
送らなかったけど…。

しくしく

時間オーバー!
当選権利は無効に!

ラッキー♥

おめでとう!
ハワイ旅行は
あなたのものです!

ガーン

残念ながら、
ハワイ旅行当選の
権利は無効です。

✕
とても誤ったやり方です。
ハンカチおとしへのエントリーをしたところで、
安心しきってしまいましたね。ハワイが当たってたのに…。
まずは、ハンカチメールをまめにチェック
することを心がけましょう。

○
とても正しいやり方です。
まだまだチャンスはつづきます。
獲得賞品総額が、10万円になるまで、
その調子でハンカチメールを
チェック&返信!

△
ハンカチメールに気付いたところまでは、
とても正しいやり方でした。でも、その後に
失敗しましたね。まだまだ、チャンスはあります。
今度はちゃんと12時間以内に
返信メールを送りましょう。

1分に1名の割合で当選のチャンス!

Dreamcast™

ハンカチおとしキャンペーン

キャンペーン期間:1998年11月27日(金)〜1999年1月20日(水) ◎賞品については、ハワイ旅行をはじめ、オーディオセット、ミッフィーのクリップなど、様々なものをご用意しております。どんな賞品が当たるかはハンカチメールにてご確認ください。◎Dreamcastのユーザー登録(エントリー)は、同梱のDream Passportで行えます。ユーザー登録(エントリー)の方法についてはDream Passportの取扱説明書をご覧ください。◎ハンカチメールの送受信については、通信料が別途かかります。(NTT通話料+インターネット接続料)但し、11/27から12/26まではインターネット接続料は無料となります。(ご自分で契約しているプロバイダ利用の場合は除く)◎ネットワークの混雑等により、接続できない場合やメールチェックができない場合は、ご容赦ください。◎詳しくは、キャンペーン店頭ポスター、キャンペーンちらし、及びオフィシャルホームページ『ドリキャス』のキャンペーン案内コーナーをご覧ください。◎オフィシャルホームページ『ドリキャス』http://www.dricas.com/ ◎本キャンペーンに関するお問い合わせは、Dreamcastサポートセンター0120-258-254まで。受付時間/月〜金10:00〜17:00(除く祝祭日)※このキャンペーンは1分に1名の割合で厳正なる抽選の結果、ハンカチメール送信者を決定します。※ハワイ旅行は、4泊6日成田発、2月末頃より出発の予定です。

夢の仲間『ドリームキャスト パートナーズ』会員募集中!

ご入会いただくと、様々な特典の他、最新情報をいち早くお届けします(年会費5,000円)。とにかく楽しさ満載!ご入会お申し込みはドリームキャスト本体に同梱の応募ハガキ、もしくは官製はがきに、住所、氏名、性別、生年月日(西暦)、職業、日中の連絡先を記入の上、事務局までご郵送ください。◎お問い合わせ:ドリームキャストパートナーズ事務局 TEL 03-5467-3500(10:00〜18:00 土日、祝祭日除く)インターネット http//www.sega.co.jp/dreamcast/

ソフトを買うと、たまってトクする! ドリーム ポイント バンク

Dreamcastのソフトを購入するたびに加算されるポイントによって、うれしい特典がGETできるドリーム ポイント バンク! とにかく急いで申し込もう!(年会費無料)お申し込みは、ドリームキャスト本体に同梱の応募ハガキをご郵送ください。(詳しくは、事務局までお問い合わせください。)◎お問い合わせ:ドリーム ポイント バンク事務局 TEL 03-3984-8088(10:00〜18:00 土日、祝祭日除く)インターネット http//www.sega.co.jp/dreamcast/



see you in 1999.


D2
W
A
R
P.

ファミ通 DC Dreamcast



COVER
Model:Sho Kawabe
Photo:Osamu Kitai
Design:Kouji Kawabe

2月号 FEBRUARY

きっと日本のいろんなところで、こんな声がする。「バーチャとソニックやりたいよ。かあちゃん、セガ買ってくれよ！」。セガといえば、それはすでにドリームキャストのことを指す（いくらなんでも会社じゃないってば…）。

発行　株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144-8531　東京都大田区羽田1-2-12
☎03-5736-7111(大代表)
発売　株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
☎03-5351-8111(大代表)

FAMITSU DC CONTENTS

SPECIAL

PICK UP NEW RELEASE

We are DC Supporters

OTHERS

COMING THE DREAM GAMES

SOFTWARE LINEUP

COMING SOON

GAME INDEX

ドリームキャスト

セガサターン

ドリームキャストの時代到来、で、

SEGAは変わったのか？

SEGA IS CHANGED OR NOT

ドリームキャストの発売を機に、セガは変わろうとしている。5月の強烈な新聞広告に始まり、湯川専務のテレビコマーシャル、セガのロゴが控えめなドリームキャスト本体など、セガが積極的に変わろうとしている姿勢は、ユーザーも感じているはずだ。しかし、本当にセガは変わったのだろうか。本格的にドリームキャストが躍進する'99年の始まりにあたり、期待をこめてそのへんをもう一度チェックしてみよう。





●新しいセガをめざして





新たなセガへの脱皮を意図した新聞広告。連日の展開は、なかなかインパクトがあり、業界関係者の話題となる。

ゲーム業界や広告業界で今年話題になったのは、5月のドリームキャスト発表と同時に掲載された「セガは、倒れたままなのか？」「11月×日、逆襲へ、Dreamcast」という新聞広告だ。

その後いろいろなメディアで展開された入交社長のコメントや広告宣伝などから、セガは、ニューセガとしてドリームキャストに取り組んでいくのだ、という姿勢がひしひしと伝わってきた。

それは、業界の人ばかりではなく、一般人やゲームファンも巻き込んだ一大イメージチェンジ大作戦だったのである。

それが功を奏したかどうかはともかく、11月27日には多くのゲームファンがゲームショップの店頭に行列を作り、その模様が多くのテレビ番組で流れていた。

また、湯川専務のテレビコマーシャルが、先月全日本CM放送連盟の最優秀テレビCM賞を受賞したのは記憶に新しい。

一方セガは、セガ・ミューズを設立し、約5000店の特約店と契約を結び、直接流通をフォローできるようなシステムを構築した。

そのことにより、ゲームソフトのリピート発注がスピーディーにできるようなり、販売店は過剰な在庫をかかえなくてすむようになる。そうなると、在庫処分的なセールスがなくなるので、せっかく買ったハードやソフトが翌週に値下がりして、がっかりしてきたユーザーは、そういうくやしい思いをしなくてすむようになる。

と、ここまでは、なかなか順調な滑り出しのように思えるが、本番はいよいよこれからだ。

'99年は、ゲームソフト、通信と本格的な展開をめざすセガにとって大事な年。その新たなチャレンジに向かって、一生懸命変わろうとしているセガにさらなる期待をこめて、苦言提言、応援企画。

とにかくユーザーは、これからセガがどう変わるのか、心待ちにしているのである。サターン2にだけはならないでほしい。がんばってくれ、ドリームキャスト。



マスコミの取材攻勢を受けるセガの入交社長。27日は、早朝から秋葉原のショップ店頭で、社長自ら湯川専務とともにドリームキャストを販売した。

“ドリームキャストの発売はイベントだった

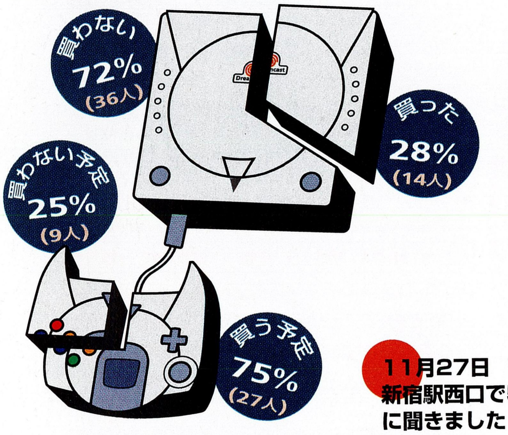
ドリームキャストの発売当日東京の秋葉原は、セガの入交社長、湯川専務らが、早朝から販売店の店頭に立ち、異例のデモンストレーション。新ハードを買い求める人たちに、1台1台ドリームキャストを直接手渡しする光景は、多くのマスコミからの注目を浴びた。テレビ局によっては、朝早くから池袋の家電量販店の前に並ぶ人の列を、上空からヘリコプターで撮影していたところもあり、「今日はドリームキャストの発売日ですよ」とモーニングショーのレポーターが説明を加えていた。

とにかく、朝からテレビも新聞もドリームキャスト。1998年11月27日は、そういう具合に劇的に始まったのである。

セガの新ハードの発売が、イベント化したのは、5月から同社が戦略的に行ってきた広告プロモーション活動が、功を奏したということができる。事実本誌が行った街頭インタビューや創刊号のアンケートハガキでは、半数近い人が、ドリームキャストの発表以降セガのイメージが変わったと答えている。しかし、「CMで表面的には変わったと思うが、やっていることはサターンの時代と変わったとはあまり思わない」（27歳／男性／会社員）「ハードはすごくなったけど、ソフトはラリー2が延期になったし、サターンのころと変わらない」（23歳／男性／学生）というような声が少なからずあるのは見逃せない。

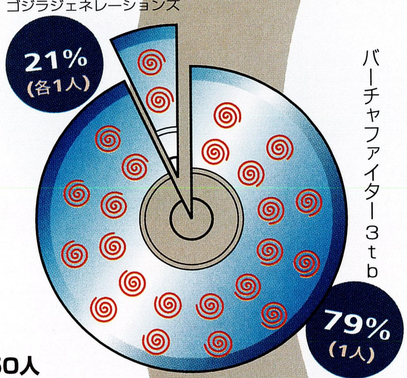
もちろん「湯川専務がんばって」（19歳／女性／学生）「専務のイメージはいいよね」（19歳／男／学生）「知名度はアップした」（27歳／男／会社）「ソフトなイメージになってよかった」（23歳／男／学生）というような熱いエールを送ってくれる人は、けっこう多い。だが、実際にドリームキャストを買っている人ほど、先のようなコメントをするのも、これもまた事実なのだ。

ドリームキャストは買いましたか？

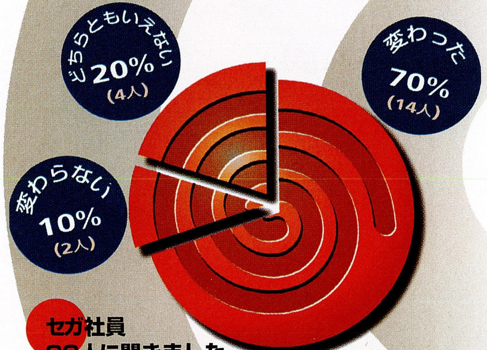


11月27日
新宿駅西口で50人に聞きました

ドリームキャストのソフトで購入したものは？



入交社長になって社内の雰囲気は変わりましたか？



セガ社員20人に聞きました
（1998年12月調査）

一方セガの社内はどうだろう。「セガは変わった」という世間のイメージとの間に、ギャップはないのだろうか？　その結果が、右上のグラフである。

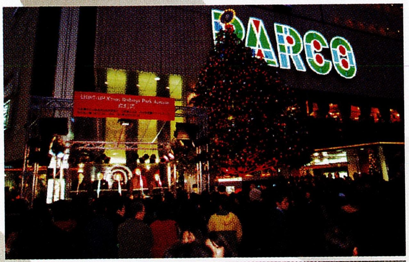
確かに社長も代わり、ハードも変われば、それだけ変化も大きい。また、左ページの調査では、セガのキャラクターとして1位のソニックは当然として、2位、3位は今年世間をにぎわせたキャラクター（？）たちである。メガドライブを最後に消えてしまったアレックスキッドに1票入っているのは、セガファンにとっては涙ものだろう。

一般の人たちとセガの社員へのリサーチは、10～11ページに掲載しているような結果だった。それでは、ドリームキャストを支えてくれるゲームメーカーの人たちは、いったいどうなんだろう。本当に「セガは変わったのか」と思っているのか。もし、そうだとしたら、どういうふうに変わったのか。変わったことによって何か影響を受けているのか。逆に「変わらない」と思っているのなら、どういうふうに変わってほしいと思っているのだろうか。

ドリームキャストの今後は、ゲームソフト次第である。サードパーティのみなさんには、これからいいゲームをたくさん作ってもらわなければならない。

ただ手をこまねいて、新作情報を待っているのでは、DCサポーターズとともにドリームキャストを盛り上げていこうという本誌の責務をはたせない。もっと積極的に行動する雑誌をめざしていこう。

というわけで、セガが変わったかどうか、という検証と、もしそうでないならそのためには何が必要なのかを、各界のプロとセガのゲーム機とのつきあいが長いメーカー各社にインタビューしてみた。はたして、そこから何が見えてくるのだろうか。

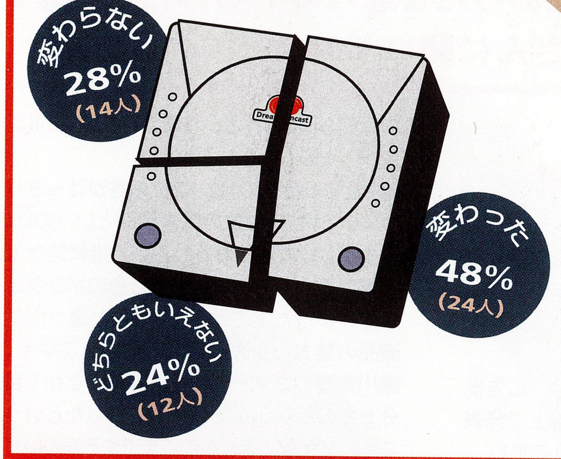


↑12月6日渋谷パルコ前で、湯川専務が特別参加してクリスマスイベントが行われた。



➡朝日新聞夕刊での報道。11月27日のマスコミの取材はすごかった。ちなみに本誌の編集者もバッチリ写真に写っている。

ドリームキャストでセガのイメージは変わりましたか？



変わった

●いままでのマニアックな感じがなくなった（24歳／男性／会社員）●サターンよりゲームの質とかいろいろ変わった（16歳／男性／学生）●ドリームキャストは見た目がきれい（21歳／女性／学生）●宣伝が変わった。滝沢君と湯川専務のはいい（17歳／男性／学生）●CMでポピュラーになった。セガはマニアックなほうがいい（22歳／男性／会社員）●サターンはギャルゲーが多かったのに、ドリームキャストはないから（20歳／女性／学生）●サターンで一般に受けなかったので、やわらかい感じになっている（20歳／男性／学生）

変わらない

●セガ自身はあまり変わっていない（23歳／男性／フリーター）●知名度は上がったが、ゲームの内容がついてきていない（21歳／女性／学生）●ソフトのラインアップは変わりばえしない（20歳／男性／学生）●セガびいきではないので、変わっていないと思う（22歳／男性／学生）●サターンユーザーを切り捨てたから、これまでのセガと変わっていない（24歳／男性／会社員）

どちらともいえない

●まだわからない。通信機能をどう生かすかがポイント（24歳／男性／学生）
●ドリームキャストってセガなんだ。知らなかった（23歳／女性／フリーター）
●湯川専務だけがんばっているという感じ（26歳／男性／会社員）

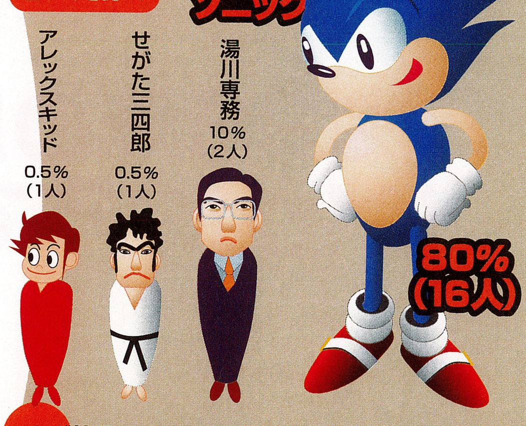
11月27日新宿駅西口で50人に聞きました

ドリームキャストのソフトで購入予定のものは？



※上のグラフの未回答19人は、購入タイトルが未定ということです。

セガのキャラクターといえば？



セガ社員20人に聞きました（1998年12月調査）

3分でわかるセガの歴史・コンシューマー編

時代		年	発売ハード	おもな発売ソフト	キャラクター	イメージ
バブル前期	8ビット	1983	SC-3000 SG-1000	サファリハンティング N-SUB、ゴルゴ13、コナミの新入社員とおる君	斉藤ゆう子	アーケードゲームが家庭で遊べる
		1984	SG-1000Ⅱ	チョップリフター、どきどきペンギンランド 忍者プリンセス、ザ・ブラックオニキス、ロレッタの肖像	アソビン教授 ゲームズ博士	アーケードゲームが家庭で遊べる
バブル全盛期		1985 1987	セガマークⅢ セガマスターシステム	ファンタジーゾーン、ダンプ松本、北斗の拳 スペースハリアー、スーパーワンダーボーイ、スケバン刑事Ⅱ アウトラン、覇邪の封印、アフターバーナー ファンタシースター、アレスタ SINOBI、サンダーブレード、R-TYPE、イース	オパオパ アレックスキッド 赤い光弾ジリオン	アーケードゲームが家庭で遊べる
	16ビット	1988 1990 1991	メガドライブ ゲームギア テラドライブ メガCD	スペースハリアーⅡ、大魔界村、ファンタシースターⅡ ストライダー飛竜、THUNDER FORCEⅢ、武者アレスタ ソニック・ザ・ヘッジホッグ、ベアナックル、レッスルボール シャイニング＆ザ・ダクネス、まじかる☆タルるーとくん シャイニング・フォース、アイルトン・セナ・スーパーモナコGPⅡ ぷよぷよ、エコー・ザ・ドルフィン ガンスターヒーローズ、ファンタシースター千年紀の終わりに	いとうせいこう SSTバンド イッセー尾形 ソニック 高橋由美子	アーケードゲームが家庭で遊べる ジェネシスでインターナショナル
バブル崩壊期	32ビット	1994	セガサターン	バーチャファイター、パンツァードラグーン ワールドアドバンスド大戦略、レイヤーセクション、サクラ大戦 NiGHTS、街、ソウルハッカーズ、グランディア	土星人 せがた三四郎	アーケードゲームが家庭で遊べる
	128ビット	1998	ドリームキャスト	バーチャファイター3tb、ソニックアドベンチャー	湯川専務	通信ができる 新しいことにチャレンジ

島森路子

いま話題になっているセガの広告。はたしてみんなセガのイメージが変わったと思っているのだろうか。『広告批評』の島森さんに聞いてみた。

“1998年の広告界はセガの年でした

湯川専務のテレビCMが1位

DC　湯川専務のテレビCMが、全日本CM放送連盟の最優秀テレビCM賞を受賞しました。島森さんは、『現代用語の基礎知識』のなかで、それについてコメントを書かれていましたね。

島森　"立つんだ！　湯川専務"は、広告批評のでもCMベストテン12月号誌上で発表したように、テレビ部門の1位なんですよ。

DC　あのCMはいろいろな意味で、ゲーム業界内でも話題になりましたが、どのへんが評価を受けたんでしょうか。

島森　ゲーム業界の事情みたいなものは、ふつうの人でも知ってますね。プレイステーション（以下PS）が売れていることもみんな知っています。次世代機戦争とマスコミが騒いで、PSとサターンが競い合っている時期もありましたが、結局PSが最終的に残ったということも。

SCEは、去年、今年と連続してたいへんな勢いでソフトやハードのコマーシャルを流しているし、多くの人がPSが売れているというイメージをもっています。その逆にセガは厳しい状況にあると、思っているはずです。

そういう暗黙の了解があるのに、いまさらセガがPSと同じようなことをやったり、あるいは現実のイメージを無視したきれいごとのコマーシャル展開をしても、いまの受け手とはコミュニケーションできないと思うんです。そこへ湯川専務のコマーシャルが登場して、テレビのまえの受け手は、セガは自分自身のスタンスがわかっている企業だ、と思ったんでしょうね。

それに、湯川専務の演技がうまかったですね。最初のころは、本物なのか役者さんなのか、わからないくらい。「あれは本物の専務らしいよ」という噂がクチコミ的に、広がったのもおもしろかった。

競合する会社の1位、2位の差がはっきりしている場合、2位の広告展開というのは、むずかしいけれどおもしろい。挑戦的なことができますからね。自分自身のポジションをわかった上でどれだけ1位と違う形で商品の魅力、企画の顔を作り訴えていく、湯川専務のコマーシャルは、あのなかで自分たちのポジションを明確に出したということ、しかも、それをここまでやるかというくらい自虐的にやったということで、存在としてのリアリティを、消費者にアピールしたと思います。ここまで自分の負けを確かめたCMはなかったんじゃないでしょうか。

湯川専務のキャラクター化

DC　リアリティといえば、ナイキの広告表現のキーワードは、リアリティとヒューマニティだということ を広告批評で読んだことがあります。

島森　現実とかけ離れたあまりに嘘っぽい広告は、消費者に受け入れられない時代だと思います。CMでどんなにできれいごとを言っても、みんなわかっているわけだから。そして、セガの場合、たまたまそういうスタンスが受け入れられた。一種居直りの強さですね。それがおもしろがられた。セガはノッペラボーなとっつきの悪い存在ではなく「湯川専務」という具体的な顔かたちをもった存在として、みんなに受け入れられた。いいかえれば、みんなのアイドル、おもちゃになったわけです。

今年のコマーシャルは、キャラクターを使ったものが人気が高かったんですよ。湯川専務に限らず、KONISHIKIとか、「なっちゃん」（田中麗奈）とか。「ペプシマン」もそうだし、「ニャンまげ」なんていうのもありました。それをみんながマスコットというか、一種のおもちゃにして楽しんでますね。

DC　テレビゲームのテレビCMは、プレイステーションの登場で確かに変わりましたが、最近のゲームCMはどうでしょう？

島森　プレイステーションのテレビCMは、ソフトがおもしろそうと思わせるように作



Profile

島森路子 Michiko Shimamori／雑誌、広告批評編集長。広告に対する慧眼には定評がある。テレビ、雑誌などで活躍中。



広告批評12月号で'98年広告ベストテンテレビCM部門の1位に輝いた湯川専務シリーズ。サラリーマンとオヤジの哀愁がポイントだとか。なるほど。



同誌テレビCM部門の5位に輝くせがた三四郎シリーズ。約1年にわたってサターンをひっぱったキャラクターでした。藤岡さん、お疲れさま。



ユーザーに訴えかける湯川専務。当日東京ゲームショウに行って、本物の湯川専務に名刺をもらった人はけっこういた。会場でキャラクターグッズは完売したらしい。



滝沢君を起用した湯川専務の最新バージョン。リヤカーとドリームキャストというミスマッチと滝沢君のキャラクター性が女性にも受けた。実際にやったらもっと売れたかも。

ってありますよ。それ以前のゲームのコマーシャルは、表現がストレートだったり一発芸に近かったり(笑)、表現以前のものが多かったと思いますが、PSのCMは、ゲームをやっているときの体感みたいなもの、「ゲームそのものの感触」を表現してみせた。しかも、手を変え品を変え、いろいろな表現で消費者に訴えかける。うまいと思います。いまでもそう思います。

それに対抗するには、奇をてらったように見えても、やはり湯川専務のような戦略しかなかったんじゃないでしょうか。問題はこれからですね。今度は、歌手デビューするらしいですね。引き際のタイミングがむずかしい。これからどうなさるんでしょう……。べつに私が心配することではないんですけど(笑)。

DC　いまのところ、湯川専務でドリームキャストのブランドイメージができたという感じがしますね。今後の展開は、どのようになるとお考えですか？

島森　ええ、そういう意味でもドリームキャストは、いいスタートをきったわけですが、ブランドイメージとして今後の展開を考えると、そろそろつぎの仕込みが必要な時期だと思います。湯川専務のは、いまがピークだということですから、一般に広まって騒がれているときは、広告に限らずたいていピークを過ぎようとしているときですからね。年末にドリームキャストが売れて、ソフトもどんどん出て……、というような状況で湯川専務が引退する。本当は、そういう展開が理想的だったのかな、と勝手に考えていますが。

湯川専務とせがたでセガの年

DC　湯川専務のテレビCMが1位になるというのは、同じゲーム業界の人間として意外な気がするんです。

島森　今年の状況をみると、なるべくしてなったという感じもします。湯川専務だけではなく、せがた三四郎がCM部門の5位で、「セガは、倒れたままなのか？」という広告が新聞広告ベストテンの8位なんですよ。今年の広告界は、ある意味でセガの年だといえるでしょうね。きびしい世の中を反映しているという点でも。

DC　ここまでは社会的にも注目されて、セガのイメージはアップしたと思います。問題は今後なんですが、このいいイメージを生かすために何が必要なんでしょうか？そういえば、ドリームキャストの供給が注文に追いつかなかったお詫びとして湯川専務が降格するそうです。ちなみに今後は、「草の根販売計画プロジェクト」のリーダーになるそうです。

島森　やはり、ソフトにつきるでしょう。ドリームキャストが、どんなに高性能な機械でも、結局、そのことを実感させてくれるのは、ソフトですからね。具体的なソフトをとおしてしか、肝心のハードとしてのドリームキャストは生きてこない。1本でもいいからみんなを驚かせるような、インパクトのあるソフトを発表してもらいたいし。中途半端なソフトでラインナップを揃えるということは、むしろ逆効果だと思います。

これは広告批評のスタッフが言ってたんですが、たとえば、『ソニックアドベンチャー』のようなスピード感あふれるゲームとか、これまでにない画質のよさを生かしたソフトがタイミングよくコンスタントに発売されるような状況を早く作らないと、ここまでの展開が生かせなくなりますね。いまゲームをしている人たちは、おもしろい、おもしろくないという判断が、とてもはっきりしていますから。

優秀なゲームクリエイターを集めるためにも、セガでゲーム作るとこんなメリットがある、ということをもっとアピールでらきたいいですね、それで、外部からさらに人材を募って挑戦的ゲームを開発する、システムを作ることも並行して必要だと思います。

ブランドを生かすのはソフト

DC　'98年の広告界はセガが話題になりました。さて'99年はどういう商品がヒットするのでしょう？　またドリームキャストはこれから躍進することができるでしょうか？　島森さんはどう思われますか？

島森　あいかわらずの経済の不安定状況のなかで、21世紀を見すえていろんなものがよくも悪くも出てくるでしょうね。

売れる商品は、さらにソフト化してくる。つまり、楽しんだりおもしろかったり、学んだり、というものが商品の中心になってくる。やはりセガも、そういう時代の求めに答えるソフトを開発していってほしいですね。それが、ドリームキャストという話題になったハードを生かしていく最上の道だと思います。

“広告で社会的認知度をアップさせたセガ

失敗をバネにして成功した新生セガの広告展開

ここ数年のセガの広告展開で目立った点は①サターンの失敗、②せがた三四郎の登場、③湯川専務の起用、でしょう。

サターンに関しては、あえて失敗という厳しい言葉を使わせてもらいます。発売から1年半ぐらいは、プレイステーションとサターンの販売台数はほぼ並んでました。なぜかというと、そのくらいの時期までは、買うのはほとんどヘビーユーザー層。つまり、黙っていてもある程度は売れるわけです。その間SCEは、PSという商品のブランドイメージをじわじわと浸透させてきた。

一方でセガは、従来のゲーム広告のメソッドどおり、ハードそのものではなくて『バーチャファイター』、『セガラリー』などのソフトを宣伝していたわけです。

そして、コアユーザーに商品が行き渡ったころから、本当の勝負が始まった。PSの「サービス満点」に対し、セガが打ち出したのは「This is cool」。「Cool」というのはメジャーなイメージの言葉ではない。つまり暗に「コアユーザーだけがわかってくれればいい」という印象を与えてしまう。それに、「Cool」というのは自分で言う言葉じゃないでしょう。「オレってカッコいいよな」といってるようなものだから、逆にカッコ悪いじゃないですか。このころから、せがた三四郎の登場まで、セガの広告は混迷していたように思えますね。ただ、その失敗があったからドリームキャストの「湯川専務」シリーズができたわけで。

混迷の時代に生まれた「せがた三四郎」シリーズに関して、制作担当ディレクターがおもしろいことを言っていました。「これは退却戦」と。「せがた三四郎」のシリーズは、「This is cool」の時代の末期に始まっていて、一部で「This is cool」とせがた三四郎はどうつながるんだ、などと批判されてました。けれど、「湯川専務」シリーズの初期に終わりを迎え、その意味がはっきりした。セガはサターンに関しては負けを認めていて、それは「湯川専務」シリーズの初期のCMにはっきり表れてます。けれど、引き際だって重要ですよ。

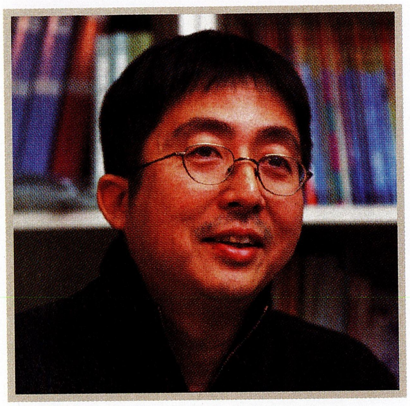
つまり「せがた三四郎」シリーズによってうまく引き際を演出し、つぎの「湯川専務」シリーズ、新しいハードであるドリームキャストへとバトンタッチできた。そういう点は価値のある戦法です。

もっと早く、いいタイミングでやっていたら、サターンの戦況は、もっと違うものになっていたかもしれない。

「湯川専務」シリーズは、ご存じの通り、秋元康さんが関わっています。5月21日の新聞全面広告で「セガは倒れたのか?!」とやった、あれがスタート。そこであれっ、と思わせながら、セガが生まれ変わることを効果的にアピールしているのが秋元さんならでは、という感じですね。

その後「湯川専務」シリーズの、自虐的ともとれる広告展開が始まりました。湯川専務単独の3部作の後、滝沢くんが加わってまた3部作になってますね。当初の3作は、サターンでPSに負けたセガが立ち直った、というイメージ作りで、あとの3作が、実際に販売につながる広告。これはとても理想的な広告戦略なんです。そして、重要なのは、この広告によって、世間に「セガを応援しよう」という気持ちを起こさせたことです。

それまでのセガは、企業としてはまだ一般的に認知度があまり高くなく、知る人ぞ知る会社だったと思います。その認知度をいっきにアップさせたという点でも、今回のプロモーションは高く評価されるべきでしょう。



Profile

福井美行 Yoshiyuki Fukui／広告代理店でゲームソフトメーカーのプロモーションなどを担当した後、イメージ工学研究所を主催。現在、ハドソン、リバーヒルソフトなどのプロモーション企画などを担当。

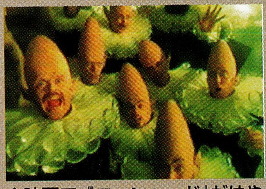
セガテレビCM史



↑'80年代らしいダイレクトな『ファンタシースター』のCM。



↑テラドライブのキャラクター高橋由美子をゲームギアでも起用。



↑映画で『コーンヘッド』がはやり、さっそくサターンでも起用。



↑'96年に登場した『ファイティングバイパーズ』のテレビCM。



↑ソニックがセガのキャラクターとして定着しつつあったころ。



↑ゲーム業界でCGが話題になりはじめた'93年のテレビCM。



↑某社のハードとの比較広告？と話題になったもの。懐かしい。



↑カラオケふうの『ダイナマイト刑事』のユーモラスなCM。

セガが作ったものは安心とユーザーに思わせる

確かにいま、セガが変わろうとしていることは感じます。いままでのセガのイメージは、いい意味でも悪い意味でも「マニアック」だったと思うんです。ユーザーも本当にゲームが好きのヘビーユーザーが多く、メガドライブの時代からそういった人たちが満足できる、いいゲームを作ってきました。実際、ゲームというものをいちばん理解しているのはセガかもしれません。

いままでセガというのは、あまり広告を戦略的に使ってこなかった。それは任天堂も同じで、ゲームというより「玩具」の業界の「広告などうたなくてもいいものを作れば売れる」という発想なんでしょう。

セガがサターンを発売した当時、その名前に引っかけて「土星人」というイメージを打ち出してましたが、わりと短いあいだでやめてしまったように思えます。ガマンが足りないというか、広告に関しては、ちょっと失敗するとすぐやめてしまう、という印象がありました。「せがた三四郎」の頃から変わった。それまでCMをシリーズ化させたことはなかったと思います。

技術力に関しては、とても力を持った会社です。湯川専務シリーズの広告のなかで、「セガってダセーよな」というセリフがありましたが、「ダサイ」というより「マニアック」というほうが正確でしょうね。サターンではハードもゲームも確かにいいものを作っていました。それはコアなゲームファンが多いことからもわかるでしょう。それがセガの自社ソフトのイメージでもある。「通好みで、長く楽しめるもの」なんです。そのイメージがコアなユーザーにはしっかり定着しているから、いままではあまり広告をうつ必要もなかったわけです。

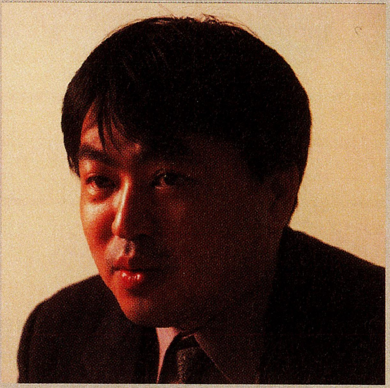
ドリームキャストに関しては、通信機能がひとつの目玉でしょう。通信機能を備えたゲーム機というのは、ピピンの例もありますし、時期尚早という意見もあるでしょう。しかし、パソコンを使うにはまだ早いけど、Eメールやインターネットに興味のある子供から大学生くらいまでの層には、十分アピールすると思います。

NTTが出したポケットメールというハードがありますね。あれがOLにEメールを定着させたんです。ポケットメールのユーザーはパソコンでもザウルスでもなくて、Eメールが送れるだけで十分だった。それと同じように、子供たちにとっての通信機器として、ドリームキャストが定着する可能性だって十分にありますよ。

ゲーム機としても通信機器としても、ドリームキャストがスタンダードになるためには、セガのブランドイメージを定着させることが重要です。景気が悪いといいますが、みなさんはお金を決してもっていないわけではない。いいもの、納得のいくものには大枚をはたく。だから、「セガの作ったものなら安心」というイメージが、これから作れるかどうかが、成功と失敗の分かれ目になるでしょうね。

ただし、そういったブランドイメージの定着に成功しても、それはそれでたいへんなことなんです。その消費者の期待を裏切ってはいけないのですから。そのためには商品の製造を間に合わせ、ソフトのラインナップを充実させなければならない。

ドリームキャストも、ハードの発売当初、ハードそのものも、ソフトの種類も少なかった。そこを改善し、ドリームキャストのブランドイメージに合わせて、中身を充実させることがこれからの課題でしょう。



Profile

久保　裕 Yuu Kubo／三菱総合研究所情報事業センターのプランナー。おもにエンターテイメント関係のビジネスを研究しているため、ビジネスとしてのゲームに造詣が深い。ビジネス雑誌や書籍などで執筆活動も行なっている。

“「技術力のセガ」にブランドイメージが必要

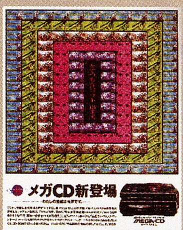
セガ雑誌 広告史



←セガバージョンのワンダーメガの広告。それまでのものに比べると洗練されている。



←メガドライバーのトラウマ（？）とも言える、いとうせいこうの、かなりすごい広告。



←ハイパーでデジタルな世界を表現しようとしたのだろうか。'91年のメガCDの広告。



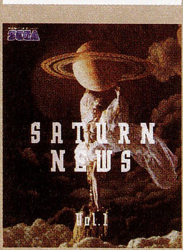
↑サターン発売時のキャラクター・オンパレード。コピーが泣かせる。



←サードパーティーのゲームギアの広告もセガが製作。いかにもゲーム広告らしい。



←この広告を見て、ソフトの発売日を待ち望んだ多くのメガドライバーたちがいた。



←土星を掲げる女神をイメージした広告。その美しさに見入ってしまう人も多かった。



↑発売当初はこういうクールな広告展開だったのだが、やがて……。

“ドリームキャストに対する熱意が伝わってくる

'90年3月
『ザ・ニュージーランドストーリー』以来、
セガのゲーム機で数々の秀作をリリース

変わったと言うより、力が入ってる

DC　タイトーさんはセガと付きあいが長いですが、ドリームキャストでもこれまで同様にソフトを出される予定ですか？

鈴木　当社は、コンシューマーにおいてはセガさんのサードパーティ、またアーケードの分野ではよきライバルとして、いい意味でお付きあいさせていただいています。従来から続いてきたつきあいが、ハードが変わったからといって変化することはないですし、これからも変わらないと思います。

DC　個人的な見解で結構ですが、セガのイメージは、ドリームキャストの発売を機に変わったと思われますか？

鈴木　セガさんはどちらかというと硬派というか、アーケードが強いイメージがあったと思うんです。そういった意味では、今回の一連のプロモーションというのは、セガさんが変わられようとアピールしているな、とは感じました。また、せがた三四郎、湯川専務などのキャラクターを確立された結果、一般的な認知度が上がり、かつ好感度も上がったと思います。それがドリームキャストそのものにつながってくださることを期待してますので、ああいった広告戦略は歓迎しております。

DC　具体的にセガが変わったと実感したところはどんなところでしょう。

鈴木　変わったと言うより、力が入ってるなと感じたのは技術面でのサポートですね。従来から、いろんな問い合わせや技術支援はいただいていたので不便はとくに感じていませんでしたが、今回ドリームキャストを導入するにあたり、さらに高いスペックのハードを開発の現場に提供されたわけです。そういうなかで、いろいろな問い合わせなどに対して、迅速にきちんと対応して下さっている。そういう姿勢を見ると、ドリームキャストに対するセガさんの熱意が、伝わってきますね。

ですから、「セガが変わった」ということに対して、それは「悪いから変わった」のではなく、「さらによくなるために変わった」という意味で捉えています。

DC　ドリームキャストのユーザーは、サターンのときと変わると思いますか？

鈴木　メガドライブにしろ、サターンにしろ、最初からユーザーさんを限定していたわけではないと思います。ただ、途中で、ある程度アーケードのイメージが強くなってきましたよね。そういった意味では、ここ1年ぐらい、当社がサターンユーザーさんにふさわしいソフトが作れなかったという状況はあったと思います。

しかし、ドリームキャストでは、プロモーション展開により、幅広いユーザーさんの心をつかむのに成功したと思っています。それに合わせて、私たちも、幅広い年齢に対応するソフトを用意していきたいですね。

DC　「変わったセガ」に期待している部分はどんなところでしょうか？

鈴木　セガさん自身が、過去において、コアなユーザー層に支持されるプラットホームになってしまったというのを謙虚に受けとめていて、それで変わろうとされている。その部分では、大きく期待をしてますよ。

やはり、ゲーム機というのは、特定のユーザーさんに支持されるだけでなくて、家庭で楽しんでいただくのも重要です。そういう点では、ドリームキャストがいろんなお客さんに遊んでいただけるマシンになってほしいなと思っています。

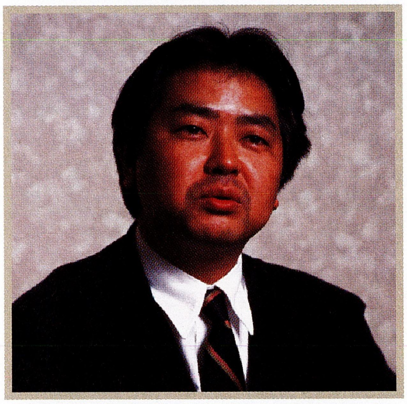
DC　セガの新しい流通システムについて、感想を聞かせてください。

鈴木　お客さんあってのゲーム業界ですので、ユーザーさんが本当に喜んでいただけるような仕組み、要するにほしいものがほしいときに手に入る、あるいは店頭でタイトルの中身が見られるという、ユーザーさんとのインターフェースである流通の育成を実現して下さることを期待しております。

DC　ドリームキャスト参入第1弾は？

鈴木　『サイキックフォース2012』です。キャラクターや操作性の点で、女性でも楽しく遊べるということもあり、お客さんから大変好評をいただいた対戦格闘ゲームです。タイトーのウルフボードという基板のクオリティをいかんなく再現できるということで、ドリームキャスト参入第1弾ソフトのタイトルにさせていただきました。

アーケードで遊んでいただいたかたも、初めて触れるかたも共に、そのクオリティの高さを十分堪能していただけるものに仕上っている、と自負しております。ぜひ楽しみにしていてください。



Profile

鈴木喜博 Yoshihiro Suzuki／CP事業部CP開発部長。業務用、家庭用ゲームの開発を統括。プレイステーション版『電車でGO! 2』をプロデュースしている。



■『ザ・ニュージーランドストーリー』
'87年アーケード版で登場したアクションゲーム『ザ・ニュージーランドストーリー』をメガドライブ版に移植したもの。ヒヨコのようなキウィのテイキが、悪いアザラシに誘拐された仲間を助けるというストーリー。移植に際し、マップ構成がシビアになっているのは、メガドライブのユーザー＝ゲームマニアという先入観のためか。'90年3月3日発売。



■『サイキックフォース2012』
'98年6月に登場した同タイトルのアーケードゲームのドリームキャスト移植版。キャラクターが空中戦を行う場合、どこからでも攻撃できるという360度オールレンジバトル・システムを採用。サイキッカーたちが近未来の世界で大暴れする対戦格闘ゲームで、キャラクターが人気。'99年春に発売を予定している。

'91年3月にメガドライブ参入以降、
アーケード移植作を中心にセガのハードで意欲作を発売

CM戦略はマーケット拡大に貢献したと思う

DC　セガとの付きあいは深いですね。メガドライブの参入も早かったですし。

小林　セガさんとのお付きあいは、創立以来なんですけど、お互いに業務用ゲームの会社だったときから、いい関係にさせていただいているんです。一時は、AM市場で似たような立場にいましたから、刺激しあえる位置にあったと思います。コンシューマーにおいては、現在に至るまで、メガドライブ、ゲームギア、サターンというすべての機種に参入しています。

とくにドリームキャストに参入してからは、これまで以上に会社どうしの関係は密接になったんじゃないでしょうか。いろいろな面でサポートいただいていますから。

DC　一連のドリームキャストのCMに関しては、どう思いましたか？

小林　最初はビックリしたんですが、シリーズが進むにつれ、だんだんセガさんらしさが出てきたと思います。新ハードに対する意気込みは非常に感じますよね。

宮下　CMも成功だったと思います。最初は業界的にウケていましたよね。でも、それが業界内にとどまらず、一般の人にもアピールしたことはよかったんじゃないでしょうか。道を歩いているふつうの人が、湯川専務やドリームキャストの話をしたりしている。そういう結果を招いたことは、業界にとってもプラスだったと思います。

DC　セガの雰囲気はどうですか？

小林　常に時代を見ている会社ですから、そういう意味では当然、昔といまは違うんじゃないでしょうか。セガさんは時代に応じて変化している企業だと思いますよ。ハードに対しての戦略は、よりライトユーザー向けになりましたが。

ただ、いまはハードの立ち上げ時期ですから、ドリームキャストを買っているのは、まだセガさんのコアユーザーだけだと思います。そこが今後、どう変わっていくかが、サードパーティとしても楽しみですね。

DC　開発者として、ドリームキャストに期待するものはありますか？

小林　通信機能には期待しますよね。いままでのハードにはなかった機能ですから。ネット上で、リアルタイムに動くようなゲームが出てくれば、いっきに盛り上がるのではないかと思います。

DC　これから通信ゲームにチャレンジする予定はあるんですか？

小林　もちろん作ってみたいと思ってます。通信ゲームが普及すれば、業界全体が活性化すると思いますよね。

宮下　通信の世界は、うまくやっていけば得るものが大きいと思います。日本ではまだまだアメリカなどに比べ、ネットワークに対して「難しい」「暗い」というイメージがありますが、そこをうまくソフトなイメージに変えていければいいですね。

DC　御社のドリームキャストでの今後の展開を教えてください。

宮下　サターンでは、『マジカルドロップIII』が発売中です。また、『サイドポケット3』もサタコレで発売されています。

ドリームキャストでは、セガさんから発売されるゴルフのゲームを、データイーストが開発元として手がけています。これはただいま、鋭意開発中です。

小林　開発の立場から言うと、ドリームキャストは、いじるものが巨大になっているので作業量も人手もかかるんです。そのかわり、映りこみなどの表現も、かなりリアルにでき、グラフィックの能力はすごいと思います。まだまだ勉強不足なので、マシンの能力を把握しきってはいないのですが、未知の可能性のあるマシンです。

DC　'99年は、ドリームキャストの躍進が、期待できそうでしょうか？　データイーストがいいゲームを出して、もちろんマシンを支えてもらえますよね。

小林　セガは、技術面ではほかの追随を許さない会社ですよね。ドリームキャストでも、『ソニックアドベンチャー』が社内の基準だとしたらすごいですね。

宮下　セガという会社は、ハードメーカーとして抜群に優秀な会社。これで、ソフト面が充実してくると、マーケット的にさらにいい状況になるのではないでしょうか。来年の展開に期待しています。また、弊社の展開にもご期待ください。

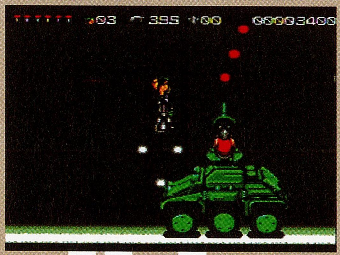


Profile

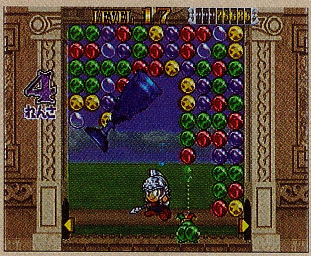
小林高志　Takashi Kobayasho(右)／データイースト開発部ソフトグループ課長。

宮下秀俊　Hidetoshi Miyashita（左）／データイースト販売部宣伝主任。

“セガは時代に応じて変化している



■『ミッドナイトレジスタンス』
ループレバーを採用した'89年のアーケードゲームをメガドライブへ移植したゲーム。軍隊を率いる宇宙人から家族を救出するというストーリーで、グラフィックと音楽のかもし出す雰囲気がデコデコしい（データイーストらしい）ところが人気があった。移植のレベルは高く、FM音源ドライバーによる重厚なサウンドがセールスポイントだった。'91年3月29日発売。



■『マジカルドロップIII とれたて』
いまやデータイーストの定番ゲームとなったアクションパズルゲーム『マジカルドロップ』シリーズの第3弾。初リリースは'95年リのアーケードゲームで、女性ユーザーを中心に盛り上がりを見せている。通称マジドロ。'97年6月20日発売。サタコレ版は、'98年10月22日発売。

ドリームキャストになっても変わらない

'90年1月『史上最大の倉庫番』でメガドライブ参入。以降サターンそしてドリームキャストへ。

メサイヤはセガファンに育ててもらった会社

DC　ドリームキャストが発売されましたが、ゲーム業界におけるのセガのポジションは変わるでしょうか？

寺田　当社は、これまでもセガさんに力を入れてきたつもりですし、ユーザーさんにとってもその印象はあったと思います。ただ、ハードのテンションがだんだん下がってきた。さあ、これからどうしようというときに、ドリームキャストの出現で、セガさんもまた振り出しに戻った。ですから、業界内におけるセガの位置というのはこれからよくなるでしょうし、メサイヤとしても、期待を込めて参入を決定したんです。

DC　セガのイメージについてはどうでしょう。変わりましたか？

松沢　個人的な見解を言わせていただくと、軽い、ライトなイメージが先行しすぎているなとCM で感じました。でも、結局売れているソフトが『バーチャファイター3tb』だったりしているので、売れるソフトは変わらないのかなと思いますね。

寺田　CM自体はおもしろいと思います。ドリームキャストをプラットフォームに選んでいる私どもは、非常に力強く思ってます。でも、個人的には、セガさんには変わってほしくない部分もあるんです。

セガさんのイメージって、長いあいだユーザーといっしょに築き上げてきた部分もあると思うんです。だから、彼らを切り離さないでほしいし、彼らから離れていかないでもらいたいと思うんです。そういう意味で、あまり変わってほしくないですね。

イメージ的には、湯川専務が受けたのでセガが変わったと見てるかたもいらっしゃいますけど、私は根本的には変わってないと思いますよ。今後のソフトのラインナップを見ても、セガさんらしいですね。

あとは、サードパーティが今後どういうソフトを出していくかでしょうね。ドリームキャストが、サターンとは変わったな、とユーザーに思われるようになったら、そのときセガは変わった、ということになるんじゃないでしょうか。

松沢　ユーザーさんがメサイヤに求められてるのは、いわゆる万人受けするソフトじゃないと思うんです。ユーザーさんに、メサイヤに何を出してほしいかと聞いたら、たぶん『ラングリッサー』とか『超兄貴』と言われるでしょう。逆にそういう人向けにゲームを出していくのがメサイヤじゃないかな、と思います。ドリームキャストになったからといって、態度を変えてしまったら、これまでのメサイヤを知ってるユーザーさんは悲しいと思うので、個人的には変わりたくないと思います。

寺田　ひとつのシリーズを終わらせて、新しいものを立ち上げるのは、ドリームキャストが最大のチャンスだ、とも考えています。タイトルはまだですけど、ユーザーさんに受け入れられるような企画も進んでます。普通の人でも、「あっ」と驚くような仕掛けを入れていくつもりですので、コア層の人を含めて、誰でもプレイできるようなゲームになると思います。

DC　流通のシステムが変わったことについてはどう思われますか？

寺田　ドリームキャストで、新しい流通システムを作られて、それが現実に動きはじめたら、セガさんとサードパーティの関係は非常にうまくいくと思います。

DC　これからもセガのハードでいいソフトを出していってください。

松沢　当社は、12月23日にサターン用ソフト『ラングリッサートリビュート』を発売します。これは、完全限定生産のコレクターアイテムです。『ラングリッサー』を愛してくれたかたたちへの、サターンでの最後のメッセージですね。

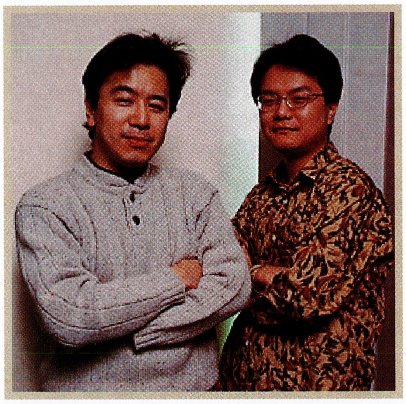
寺田　『ラングリッサー』はいろいろなハードで出してるんですが、ようやくサターンですべてのシリーズが揃ったということで、最終的に行き着いた、究極の形のソフトになりました。ユーザーさんに喜んでもらえるようなオマケも付いているので、ぜひまとめて遊んでいただきたいですね。

DC　ドリームキャストでの新作ソフトの発表は、来年になりそうですか？

寺田　開発は順調に進んでいます。

松沢　メサイヤからこういうの出してほしいというのがあれば、逆に聞かせていただきたいですね。当社は、セガファンに育てていただいた会社だと思っているので。そういう声がいただければうれしいですね。

※本誌DCサポーターズのみなさん、お便り待ってます。

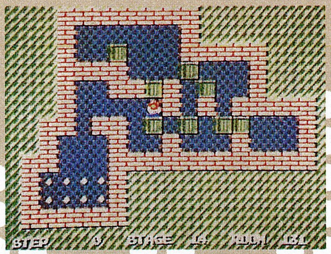


寺田浩一郎 Kouichiro Terada(右)／メサイヤ事業部制作セクションに所属。
松沢　博 Hiroshi Matsuzawa／メサイヤ事業部営業部で広報を担当。

■『ラングリッサートリビュート』
『ドラマティックエディション』『III』『IV』と『V』をワンパッケージにして、豪華ブックレット仕様取り扱い説明書それにうるし原智志書き下ろしシリアルナンバーつきテレカが同梱されているという『ラングマニア』なら即ゲットのアイテム。箔押しオリジナルパッケージを採用。完全限定受注生産品で、定価は、9千800円。ラングの集大成。



■『史上最大の倉庫番』
オリジナルは有名なパソコンのパズルゲームで、メガドライブ版発売当時も、ちょっと古い、とユーザーは思っていた。これに250面というステージ、女の子の気をひくために、倉庫番のアルバイトをして車を買おうと思っている男を主人公にした設定に、苦心のあとがうかがえる。メサイヤのセガのゲーム機（メガドライブ）初参入のソフト。'90年1月30日発売。



ワンダーメガ、Vサターンというハード、そしてソフトと多方面でセガとつきあいが深い

ユーザーに対してけじめをつけることができた

DC ワンダーメガの発売に至るまでの経緯をお聞かせください。

大木 1991年10月に本社とオーディオ事業部との間にゲーム事業推進プロジェクトが発足し、翌年の1992年4月にワンダーメガが発売されたわけです。その後ワンダーメガ2になって、'94年11月発売されたVサターンにつながるわけです。

ワンダーメガは、当初、ソフト1枚（4タイトル入り）同梱で82800円という価格だったんですよ（笑）。ゲーム業界から見ると、かなり高額なハードだったと思います。その後大幅なコストダウンに挑戦しワンダーメガ2の開発に続くわけです。

DC ワンダーメガ2は、ワンダーメガと比べてデザインも洗練され、定価も59800円に下がりましたね。

大木 ワンダーメガの廉価版ということで、出したハードです。あれはけっこう人気がありましたね。しかし、メガCD対応ソフトにパワーのある作品が少なかったこともあって、セールス的には限界がありましたね。

その後サターンの時代になって、『湾岸デットヒート＋ リアルレンジ』というゲームをパック・イン・ビデオといっしょにやり、ハードだけではなくソフトへも進出するようになりました。

DC Vサターンのカラーリングは、当時人気があったんじゃないですか？

大木 私たちは、テレビとのマッチングということにも配慮してああいうボディカラーにしたんですよ。カラーリングがいいということで、結構指名で買っていただきました。しかも、ツートーンカラーにしていますから実際よりも薄く見えるんです。

ゲームビジネスということでは、ツインオペレーターという周辺機器が、おかげさまで売れましたね。ご存じのように、これはビデオCDとフォトCDが楽しめるんです。当初は、ハードよりも高かったんですが（笑）、その後廉価版も出しました。

DC ソフトの展開で、日本ファルコムのゲームを移植していますね。そのなかには『ザナドゥ』や『太陽の神殿』というなかなか通好みのゲームが入っていますね。

大木 先ほどの『湾岸デッドヒート＋』と『バトルバ』。それから『ファルコムクラシックスⅠ』『Ⅱ』ということになります。うちの企画担当者がファルコムファンで、それで実現した企画なんです。『Ⅰ』に『イース』を入れたら、ぜひ『イースⅡ』も出してほしい、というユーザーの声が多かったんです。セガさんは、すでにドリームキャストを発表されていますし、正直言ってどうしようか、と悩みましたが、『Ⅰ』だけで『Ⅱ』を出さないわけにはいかないだろう、ということで、発売にふみきりました。多数のファンのかたから、喜こんでいただいているメッセージをもらい、本当に発売してよかった、と思います。

とくに、『イース』は、『イースⅡ』と前編と後編の関係ですから、ファルコムファン、とりわけ、『イース』ファンのかたには、ひとつのけじめを つけることができたと思いますね。

ユーザーに対するけじめをどこかでつけておかなければ、私たちが次に何かやろうとしても、ユーザーがついてきてくれないですよ。

DC ドリームキャストの時代になって、セガは変わったのでしょうか、それとも、これから変わるのでしょうか？

大木 ドリームキャストで心機一転がんばる、という姿勢は、いいと思うんですが、セガさんには、セガさんらしいよさがある、と思うんです。

ドリームキャストの広告戦略について、とやかく言う立場にはないので発言は控えますが、セガさんにはセガのファンという財産があるわけですから、彼らに対してきっちりとどういうセガになるのかをアピールすることが、まず必要だと思います。

ソフトのラインアップは、アーケードゲームの資産があることですし、それに、ニューマシンにふさわしいチャレンジ的な新しいソフトを加えていけば、ドリームキャストはうまくいくと思います。7年もご一緒しているわけですから、ぜひともがんばっていただきたいですね。



大木正明 Masaaki Oki／日本ビクターマルチメディア・ソリューション事業部アミューズメント部部長。ワンダーメガ以降ハード、周辺機器などを手がけている。

“セガにはセガらしいよさがあると思うんです。



■Vサターン
セガサターンと同日に発売された互換機。最初からオープンプライスだった。その後店頭価格が下落するセガサターンを予測していたかのようだった。カラーリングはセンスがよく、マニアのあいだでは評判がよかった。その後、これに似た白サターンが登場する。'94年11月発売。



■ワンダーメガ
メガドライブとメガ-CDを一体化したマシン。グラフィックとサウンドがメガCDよりいいと言われていたが、価格設定が高かったため、あまり普及しなかった。同じ時期にセガから同タイプのものが発売されている。起動画面が、メガCDのものよりも洗練されていた。'92年4月に発売された。

“一般大衆をどれだけ引き込んでくれるのか

ドリームキャストはサターンとどう違うのか

DC　ドリームキャストの広告プロモーション戦略は、マスコミの評価を含めて、これまでのところ成果を収めたのではないかと思います。ところで、もうひとつの変化、流通戦略はどうでしょうか？

佐分　ドリームキャストは、これまでの問屋流通ではなく、セガ・ミューズを設立し、直接販売店と契約をする特約店システムを作ってスタートしたわけです。

特約店システムは、流通の中間マージンが縮小し、より安く商品をユーザーに提供できる可能性がありますし、セガも直接流通をコントロールできる、というメリットがあります。ゲーム業界だけに限らないと思いますが、特約店をとおしてお客さんの囲い込みをどうやっていくかがこのシステムのポイントですね。

セガは、商品を流通させる一方でユーザーのニーズを吸い上げていく、というインタラクティブな役割をもった販売店にしていこうとも考えているのでしょう。

これから先ゲームソフトを含めたパッケージの流通が、いつまで現状のような形で続くのかわかりませんが、将来的にはメーカーが、通信を利用して直接ユーザーにゲームソフトを販売するケースもでてくるでしょう。すべてがそうなるとは思いませんが、中間マージンが小さくなればもっと価格が安くなりますから。ユーザーは、ゲームソフトが安ければ安いほどいいわけです。

ソフトメーカー自身、流通のマージンも取り込んでいきたいという動きもあります。また、流通の在庫もできるだけなくしたいと考えています。最近自ら流通を行うソフトメーカーが増えましたが、今後その傾向は増えるんじゃないでしょうか。

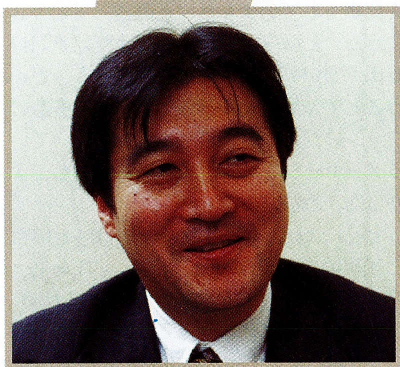
ドリームキャストは、通信機能がありますから、直接ユーザーとデータのやりとりが可能ですからね。いつになるかはわかりませんが、ゲームソフトをセガが直接ユーザーに販売する、そして彼らにその評価や今後どういうものを出してほしいかを聞く、ということもできるわけです。

セガは、ドリームキャストを機に流通チャネルを変えようとしているし、これからどう変わっていくのか。しかし、現状は、チップの供給の問題でハードの生産が遅れ、市場に商品が行き渡っていないようです。ですから、新しい流通システムに対する評価は、これからだと思います。

DC　ハードとソフトのコンセプトの一貫性という点ではどうでしょう。サターンと何か変わりましたか？

佐分　現時点で言うと、アーケードゲーム路線という方向性は変わっていませんね。『ソニック・アドベンチャー』にしろ従来のセガの路線の延長です。『シェンムー』が、一般大衆をどれだけ引き込んでくれるのか楽しみにしているんですが。

ドリームキャストは可能性のある、いままでのゲームの概念を変えてくれるゲーム



佐分博信 Hironobu Sawake／日興証券入社後、日興リサーチセンターを経て、オランダ銀行グループのエービーエヌ アムロ証券へ。現在に至る。通信、ゲーム業界を担当。調査部シニア・アナリスト。

機だろうと、多くのユーザーが期待していると思うんですが、それがゲームソフトのレベルでまだ具体的な形になっていない、というのが現状でしょうね。

また、セガの大川会長もおっしゃっていたように、ドリームキャストは、マルチメディア端末としての方向性もあります。現時点では、アーケードゲーム、コンシューマーゲーム、マルチメディアという方向性のまんなかに位置するマシンだと思うのですが、今後どうなっていくのか非常に気になりますね。それによって、ハードやソフトのラインナップのコンセプトも、当然変わってくるでしょうから。

DC　広告戦略、流通戦略、商品開発とセガは、ドリームキャストを機にこれから変わろうとしています。

佐分　ハードが発売されたばかりですから、今後の動向を見て判断するしかないんです。いま発表されているラインアップを見る限り、これまでのゲームのバージョンアップばかりというのが正直な感想です。

確かに新奇なソフトを作るのはむずかしいと思うんですが、それだけに、サードパーティの活用のほかにも、自社ブランドソフトにおいても、枠を広げてアウトソーシングを行なって、新しい血を入れていったらどうでしょうか。

これだけユーザーの嗜好が多様化している時代ですから、ゲームソフト制作においてこれまで以上にチャレンジは必要だと思います。自己完結的にすべて自分たちでやっていこうという姿勢は、そろそろ変えたほうがいいのではないでしょうか。

確かにマニア層は、ゲームソフトを買ってくれます。彼らは、世間が不況だからといって、ゲームソフトを買わなくなるということはないでしょう。ところが、ドリームキャストを500万台売りたいとセガが考えたとき、彼らに頼るばかりでは、サターン以上の成功はむずかしいでしょう。

ドリームキャストでは、セガは、サターンと同じ轍を踏まないという姿勢が明確です。ですから、ユーザーも湯川専務のテレビCMでドリームキャストを知った一般の人も、新ハードで示してくれるその答えを待っているわけです。

私は、通信の定着には、まだ解決しなければならない問題があり、時間がかかると考えているので、ドリームキャストはサターンとこんなに違うハードなんだ、と納得させてくれるようなソフトを、はやく発表してもらいたいですね。

■流通チャネル
流通ルート。一度優れたチャネルを構築すれば、長期的な市場の優位を築くことができる。

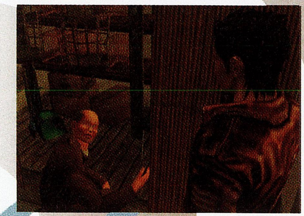
■アウトソーシング(out-sourcing)
技術を補ったりコストを削減するなどの目的のために業務の一部を外部に委託すること。人材不足や人的に余裕のないベンチャー企業などに多く見られる。

本当に変わるために必要なのは

これまでいろいろな人の話を聞かせてもらったが、テレビCMで「サターンのセガとは変わった」、「新しく何かやってくれそうだ」というイメージをこれからソフトのラインアップなどで、いかに現実的なものに変えていくかがポイントになる、というのが多くの意見だったようだ。

現在のところソフトのラインアップが、いまひとつもの足りないのは課題としても、『ソニックアドベンチャー』が発売され、『セガラリー2』と続き、3月には『シェンムー』の発売が予定されている。来春のセガのラインアップしだいで、ステップアップができそうな感じになってきた。多くのユーザーもそう思っているに違いない。

いまのユーザーは、ドリームキャスト発売当日にショップの前に行列を作ったような人たちで、おそらく歴代のセガハードをもっているようなセガのファンだと思われるが、これまでもセガを支えてきたし、これからも支えてくれる人たちである。まずは、こうしたユーザーを納得させるようなラインアップが必要だろう。



ステップアップの鍵をにぎる『シェンムー』。ユーザーの期待は、大きい。

確かに、これからユーザーになってくれる人たちへのアピールも重要だ。そのための作品も必要だろう。しかし、いまのユーザーが、感動したゲームをクチコミで広げてくれることだってある。

たとえば宮崎駿のアニメや『Xファイル』、それに最近ヒットしている『踊る大捜査線』など、最初はマニアのあいだで評判になったものが、しだいにクチコミで広がり、いつの間にか大ブレイクしてしまうことがエンターテインメントの世界ではザラにある。

ブレイクしていく課程で、マニアックなテイストにメジャー感が加わり、マニアックさを残しつつもより多くの人をひきつける作品になっていくのである。

彼らが、イメージ的に「セガは変わった」でもまだ何かが足りないと感じているときに、またセガが広告プロモーションをとおして、リアルな姿勢でユーザーと向き合って、「いっしょにドリームキャストを盛り上げていこう」と言っているのに、オフィシャル雑誌ともあろうものが、「セガは変わったんだから、ドリームキャストのゲームはどれも最高！」なんてやってたら、きっと彼らに愛想つかされてしまうだろう。だからこそ、本誌は、いいも悪いもきちんと受け止めて、ユーザーやサードパーティ、それにゲーム業界の声に耳を傾け、行動を起こしていこうと思っている。

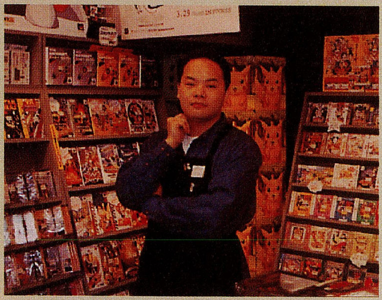
ドリームキャストが一人歩きするには、もう少し時間がかかりそうな状況にあって、「セガが変わった」というより「変わろうとしている」現在、いちばん必要なのはゲームの主役であるユーザーの力だ。

というわけで、本誌DCサポーターズのみなさん、まだサポーターズには入会していないけど、ドリームキャストをサポートしていこうと思っているみなさん、苦言や提言、いろいろな意見、アイデアそのほかなんでも本誌編集部まで送ってもらいたい。行動派の編集部スタッフが、セガをはじめサードパーティ、クリエイターへ声を届けるためにかけずりまわります。'99年はドリームキャストをよろしく！

“ユーザーの力でよりよいドリームキャスト環境を

ドリームキャストの発売日当日入交社長と湯川専務が、うちにもいらっしゃいましたが、ショップをまわっていたときは、セガの湯川専務で来たんで眼鏡かけてないんですよ。タレントのときは、眼鏡をかけて髪もきちんとわけているらしいですね。実際セガが変わったといえば、CMとかプロモーションの部分だけですよ。

企業としてのセガが変わったかというと、あまり変わっていないと思う。常識的に考えて、世界的に名前のとおっている上場企業が、半年そこらで変われるわけないでしょ。お店側としては、ドリームキャストじゃなくても、セガマークVでもいいんですよ、売れるものならなんでもね。



ご存じメッセサンオー本店コンシューマー仕入れ担当稲越一之氏。ゲーム専門誌ではおなじみだ。

僕のまわりにいるPSユーザーにはいくつかの共通した特色を見ることができる。ひとつは気分転換のための息抜きにゲームをしていることであり、ふたつめは最後までクリアーすることもない使い捨てのゲームが多いことである。私は、その要因はユーザーの平均年齢が上がってきたことやライトユーザーの裾野が広がってきたことよりも、ゲームの個性や魅力がなくなってきて、マンネリ感が蔓延し始めていることにあると感じる。もし、ゲームが遊びとしてのピークを過ぎたのであれば、市場は衰退の一途をたどる危機的状況に直面しているのかもしれない。

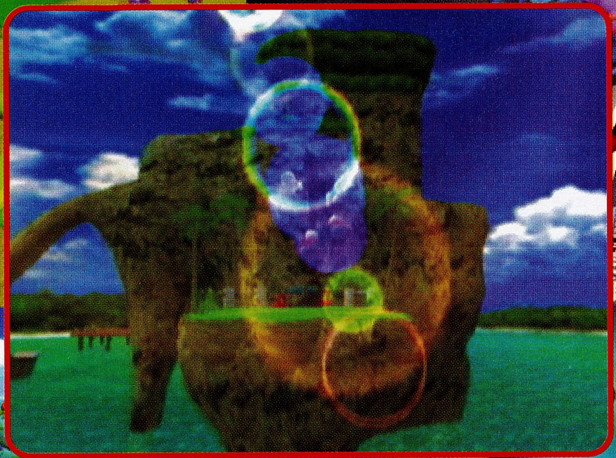
PSは、ソフトの値段を下げたり、新規メーカーの参入を容易にするなど、新しい試みはしたが、ゲームソフトの品揃えや数、人気RPGの投入で市場の覇権を握るという勝利の方程式は、スーパーファミコンと同じで、新しいゲームの遊びかたを提示することはできなかった。一方、質的転換を訴えているN64は、担い手が任天堂だけで戦力不足は否めない。ドリームキャストには、これまでの勝利の方程式を変えるチャレンジを期待したい。コンシューマービジネスは、模倣より革新的試みが成功の鍵をにぎっている。

（セガ評論家／ジャムおじさん）

'99年のセガは、激動の年というよりもじっくりと着実に成果を上げていく1年になりそうです。奇をてらったり焦らなければよい結果が出るでしょう。ドリームキャストの販売数が100万台を突破するのは、おそらく来年の夏ごろでしょう。ただし、生産が軌道に乗ればということですが……。それから、湯川専務がCDをリリースしましたね。これは100万枚、というわけにはいきませんが、宴会のネタとして重宝されそうですね。



Profile **福田有宵**／日本占術協会副会長。ファミ通グループの雑誌をはじめ、多くの雑誌で迷える人々を導いている。最近では、カルチャースクールの講師、テレビのコメンテーターとしても活躍中。

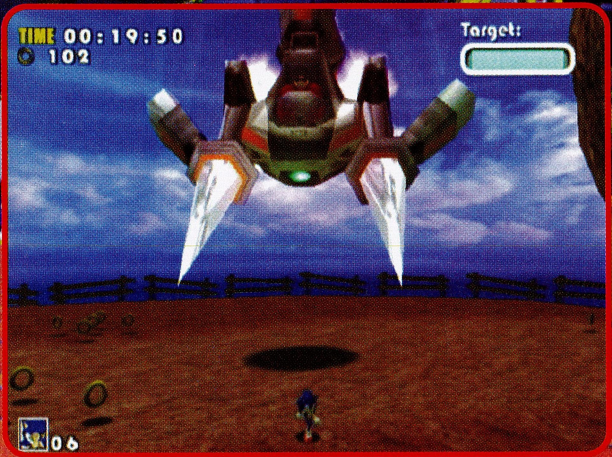




SONIC ADVENTURE

発売日	発売中	価格	5800円
ジャンル	アクション	プレー人数	1人
通信機能	対応	ビジュアルメモリ	10～30ブロック使用
メーカー	セガ・エンタープライゼス	http://www.sega.co.jp/	
対応周辺機器	なし		

今回はソニックとテイルスのアクションステージ、エメラルドコーストとウィンディーバレーのチェックポイントを解説。さらにステーションスクエアとミスティックルーインをマップ付きで紹介だ。





セガが放つ渾身の1作ついに発売!!



メガドライブで登場して、セガの看板的存在となった『ソニック』シリーズの最新作が遂に発売された。アクション中心だった前作までと比べて、アイテムを探す、ステージの入り口を見つけるなどアドベンチャー的要素を追加。さらに、使うキャラクターによってステージのクリアー方法が違い、多彩なアクションが楽しめる。ストーリー性が重視されキャラクターが肉声で喋る。ドリームキャストの特徴であるモデムに対応など、あらゆる面がパワーアップしている。まさにセガが放つ渾身の1作に注目せよ。

ストーリーを重視した新システム

さまざまな場所を冒険し、いろいろなイベントに遭遇するアドベンチャーフィールドとキャラクターごとの目的をクリアーするアクションステージ。このふたつを交互に行き交うことでストーリーが進行する。

アドベンチャーフィールド



アクションステージ



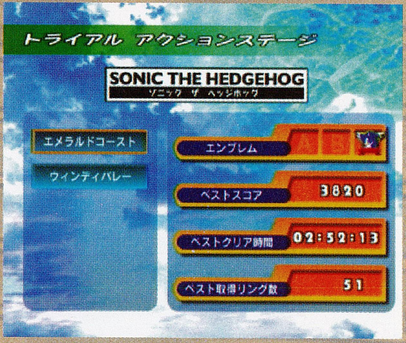
キャラクターと違うことでプレーが可能

ゲーム開始時にプレーヤーが操作できるのはソニックだけ。ストーリーが進行してほかのキャラクターと出会うことで、そのキャラクターでのプレーが可能だ。各キャラクターには専用のストーリーが用意されている。ほかのキャラクターでプレーするためには、一度ゲームを終わらせてから操作するキャラクターを選ぶ必要がある。



クリアーしたステージは好きなときにプレー可能

アクションステージやミニゲームは、いちどクリアーすれば好きなときにプレーすることが可能になる。クリアー時間はビジュアルメモリに記憶されるので、友達とタイムアタックを楽しむのもいいかもね。



ネットワークを使って友達と情報交換

モデムを使ってセガのホームページに直接アクセスすることによって、多くの人と『ソニック』の情報を交換することができる。また期間限定の特別ステージを本体にダウンロードしてプレーすることも可能だ。



ソニックストーリー
SONIC STORY



シリーズの主人公ソニックは、今作でも当然中心的キャラクターだ。2Dの横スクロールアクションから立体的な3Dアクションに変わったが、『ソニック』シリーズ特徴のスピード感は健在だ。ここではソニックでプレーした場合のストーリーを紹介するとともに、初めにプレーするふたつのアクションステージの注意点を解説。さらに、ボス戦での戦いかたも紹介していく。

ソニックストーリー紹介

ソニックでプレーした場合のウィンディーバレーまでのストーリーを紹介。すべてのキャラクターの中心になるストーリーだ。

大都会を疾走するソニックの目の前に……

ステーションスクエアの街を疾走するソニック。ビルの屋上に立つと突然パトカーのサイレンが鳴り響く。不審に思ったソニックの目の前に謎の生命体が突如出現する。





25ページ右上に続く

ホーミングアタックを使いこなせ

回転攻撃のスピンアタックは前作同様使えるが、今回有効なのがジャンプ中にAボタンで使えるホーミングアタック。近くの敵や障害物に自動的にぶつかってくれるので攻撃しやすいうえ連続攻撃も可能。近くに敵がいない場合はジャンプ中に前方に進むジャンプダッシュになる。ジャンプダッシュでしか進めない場所もあるので注意。

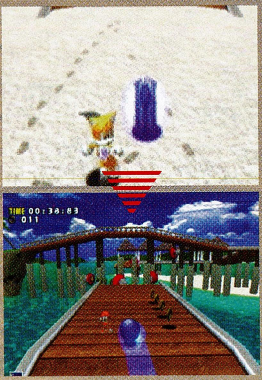


ジャンプダッシュ



スピンダッシュはタイムアタックの必需品

止まっている状態か歩いている状態でBかXボタンを押して放すと、回転しながら猛スピードでダッシュするスピンダッシュになる。この状態では通常のダッシュより遥かに速いのでタイムアタックには必要不可欠な技だ。スピンダッシュ中は移動方向を変えることも可能だが、障害物やコースの壁に接触すると止まってしまう。通常ダッシュよりタイムロスする場合もあるので、場所を考えて使うように。

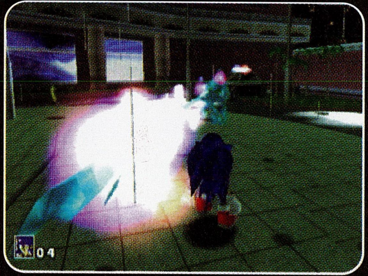


⬅ボタンを押すとその場でソニックが砂煙を上げながら回転開始。

⬅ボタンを放すと青い軌跡を残しながら猛スピードで突進する。

CHAOS 0
VS.カオス戦

ゲーム開始直後に戦うことになる、カオス0。カオスなどのボスと戦う場合にはリングをいかにうまく使うかが重要になってくる。ソニックなど主人公キャラクターはリングさえ持っていれば倒されることはない。ダメージを受けると持っているリングがすべて飛び散り、しかも2、3秒後には消えてしまうので回収できない可能性がある。そのため、初めからフィールドに落ちているリングに頼らなければならない。フィールドのリングには当然限りがあるのでボスと戦う場合はフィールドのリングを全部取らないように気をつけよう。最初に2、3個取り、残りをダメージを受けた場合のために残しておけば、たとえダメージを受けてもすぐに倒される心配はない。



腕攻撃

液状になっている伸縮自在な腕を、ソニックに向かってロケットパンチのように飛ばして攻撃してくる。ソニックの立っている位置を正確に狙ってくるので、1ヵ所に立ち止まっていると攻撃を食らってダメージを受けてしまうことになる。腕を構えたら、フィールドを走り回って狙いを定められないように。

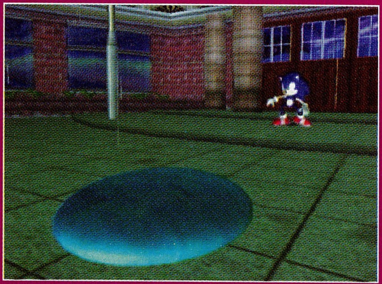


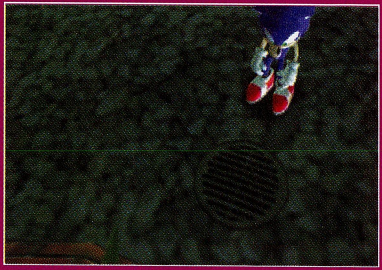
ウエーブ攻撃

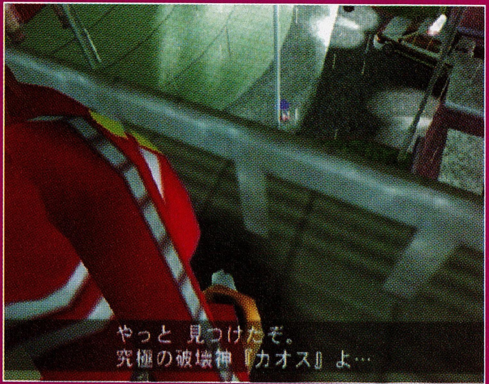
両腕を回転させて、指先からウエーブ状のエネルギーを発射して攻撃してくる。攻撃範囲は広いが、攻撃を開始するまでの動作が大きく時間が掛かるため、避けるのは比較的簡単だ。回転を始めたらジャンプして避けよう。ジャンプ中にホーミングアタックでダメージを与えれば4、5発で倒すことが可能だ。

カオスを倒したソニックを見下ろす影

カオスとの戦闘に勝利すると、カオスは液状に変化して下水道に逃げ込んでいく。勝利の余韻に浸っているソニックをビルの屋上からひとつの影が見下ろしていた……。







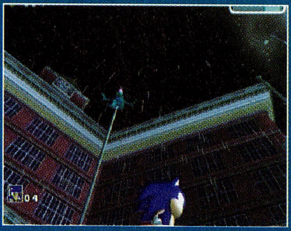
Dr.エッグマン登場

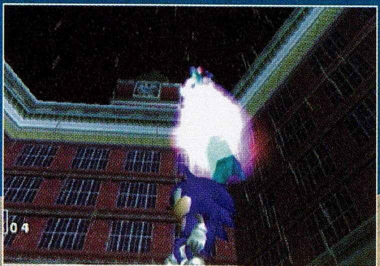
26ページ左上に続く

チェックポイント

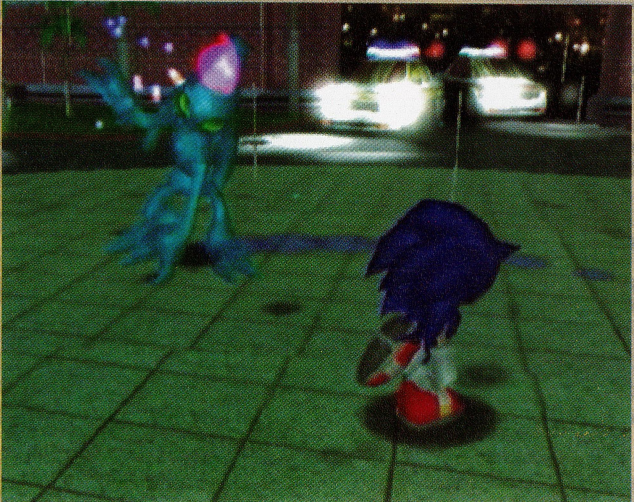
街灯からの攻撃には注意せよ!!

カオスが街灯に登ったら注意だ。街灯の上から腕を飛ばして攻撃してくる。視点の関係でソニックが移動できる範囲が狭いので、攻撃が当たる確率が高い。





←街灯に登られたら、ひたすら左右に移動して避けろ。



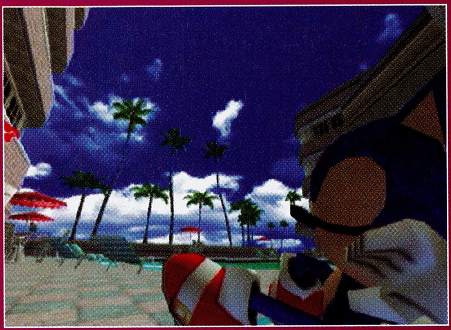
Stage 1

EMERALD COAST

エメラルドコースト

ビーチでくつろぐソニックだが……

カオスとの戦いから一夜明けた昼下がり、ソニックは海辺のプールで日光浴をしていた。すると突然飛行機の墜落する音が聞こえてくる。どうやら操縦しているのはテイルスのようだ。ソニックはエメラルドコーストを通ってテイルスを救出に向かった。





テイルスの工房に向かったふたりの前に……

テイルスはカオスエメラルドを使った新型飛行機の試運転中に事故に遭ってしまったらしい。テイルスの誘いに乗って、彼の工房のあるミスティックルーインに向かったふたりの前に、エッグマンが出現する。



28ページ左上に続く

スピンダッシュ多用でタイムを極めろ

敵キャラクターも少なく、コース上の障害物も少ないので、スピンダッシュを多用すればクリアータイムをかなり短くできる。ただしジャンプ台が多いため、その手前で使うとコース外に落下するので注意だ。



←スピードが落ちなければ、スピンダッシュを続けることが可能。

海に落ちると一発で終わり



スタート



ホテル前

小島1





桟　橋

鉄の柵は気にせず一気に駆け抜けろ



コースの途中に待ちかまえる鉄の柵は、立ち止まらないで突っ切ればオーケー。柵の前で一度止まってしまうと、逆に挟まれるタイミングで柵に突っ込んでしまうことになる。

シャチコースは自動走行

揺れている桟橋でリングを取ろうとジャンプすると海に落ちる。シャチ出現後は自動走行で操作は不要だ。



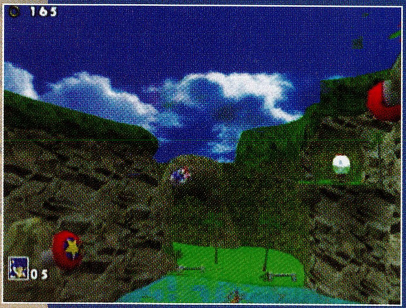
ゲームでいちばん最初にプレーすることになるアクションステージがここだ。きらめく太陽、青い空、地平線まで広がるエメラルド色の海と、リゾート気分を満喫できるステージになっている。コース中にも砂浜あり、洞窟あり、高台あり、桟橋あり、巨大な滝がありと多彩な景色が用意されていて、ゲーム中、1、2を競う美しさを持ったステージになっている。



ショートカットコースを見逃すな



➡出口の斜め上に見える灰色の部分がショートカットコースの入り口。



灯台のある小島の内部に侵入すると、巨大な滝の横を走るコースがある。このコースの出口には、池のコースを大幅にショートカットできる通路が隠されている。通路の入り口は通常の出口の斜め上にある。ここにはジャンプでは入ることは不可能だ。滝の横のコースの左側の岩肌をスピンダッシュして駆け登れば入れる。通常の池のコースでは池の上をジャンプで慎重に超えるので時間が掛かるが、ショートカットコースを使えばバネの力で一気に通過できる。

ジャンプパネルはタイミング良く



高台にある番号の付いたパネルの上でジャンプすれば、次の番号のパネルまで移動できる。ジャンプのタイミングはかなりシビア。ソニックがパネルに着地した瞬間にジャンプしないと落ちてしまうので注意。

小島2





小島内部

小島3



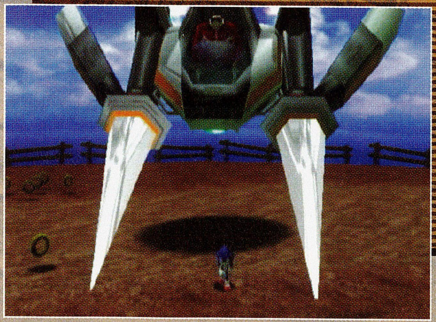


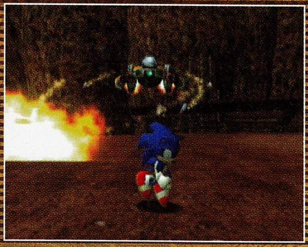
小島4

ゴール
GOAL

EGG HORNET
VS.エッグホーネット

エッグホーネットの攻撃方法は2種類。上空から攻撃してくるホーミングミサイルと、機体の前部に巨大な棘を出して突進してくる体当たり攻撃だ。空中にいるあいだは攻撃できないので、ミサイルからはひたすら逃げるしかない。体当たり攻撃をしてくると棘が地面に刺さって一定時間身動きがとれなくなるので、その隙にホーミングアタックで攻撃しよう。体当たり攻撃の直前にエッグマンが「パワー全開じゃ」と叫ぶので、それを合図に移動すれば攻撃をかわせる。





ホーミングミサイル



体当たり攻撃

Stage 2 WINDY VALLEY

ウィンディーバレー

エメラルドで巨大化するカオス

エッグホーネットを倒したソニックだが、油断した隙にカオスエメラルドを奪われてしまう。エッグマンは、カオスを呼び出してカオスエメラルドを与える。すると、みるみるうちにカオスは巨大化していく。





エメラルドを集める冒険に出発だ!!

エッグマンはカオスの力でステーションスクエアを破壊し、そこにエッグランドを建設するつもりだ。彼の野望を阻止するためソニックはエメラルドを集める冒険に出発。まずはウィンディーバレーへと向った。



30ページ左上に続く

風の力を利用して道なき道を突き進め

コース中には道の途切れている場所や、道自体が存在しない場所が所々にある。そういう場所は、風の力を利用することで先に進むことが可能だ。風が強く吹いている所ではソニックの体を浮かしてくれるので、それに乗って移動すればいい。ただし、浮いている状態での移動には微妙な操作が必要になる。着地のときは十分注意。

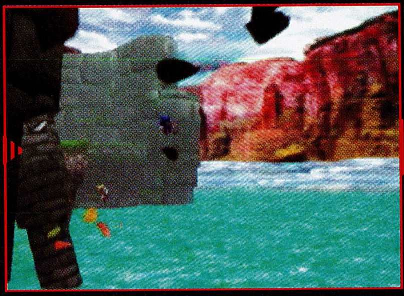


スタート



外　壁

落ち葉ロード



ホーミングアタックでショートカット

スタート地点から左に曲がるとプロペラがならんで浮いている場所がある。このプロペラにホーミングアタックを連続で使えば大幅なショートカットが可能だ。

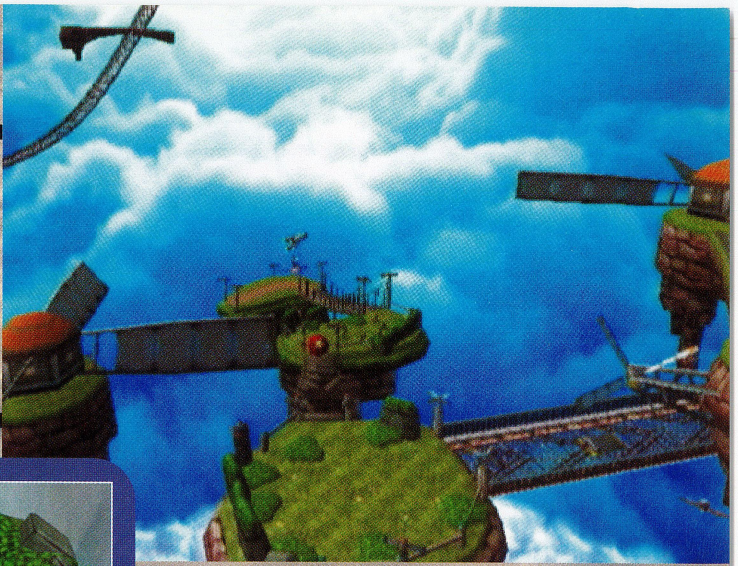


落ち葉が示す風の道

崖で道がなくなっている場所は、風に乗って移動できる。ただしアナログ方向キーを進行方向に倒していないと落ちてしまうので、方向キーは押しっぱなしにしておこう。



風の谷と名付けられたこのステージは、その名のとおりつねに風が吹き続けている。ステージは島の外壁、竜巻のなか、空中に浮かぶ島に架かったレールを走る滑走レールに分かれていて、コース全体の距離も長い。登場する敵は少ないがコースの大半が空中に浮かんでいるため、落下してしまう可能性が高い。さらに、吹きすさぶ風が難度を上げている。



頂上まで登りきれば竜巻から脱出できる

竜巻のなかから脱出するには、頂上までたどり着かなければならない。コースの初めには下から風が吹き上げている場所があるので、この風に乗って上の道に降り立て。ジャンプパネルの先にはトランポリンがあり、連続ジャンプすることでより高く跳ねることができる。頂上から吹き上げている風に乗ってバネに接触できれば脱出だ。





竜巻のなか

滑走レール



ゴール GOAL

ステージ内には先に進めない道も

ステージ内には、どう考えても先に進めなさそうな場所がある。じつは、ここはソニックがあるアイテムを手に入れてパワーアップすれば通れるようになる。こういう場所は、何ヵ所かのステージに用意されている。アイテムを入手してからもういちど、そのステージにチャレンジしてみよう。意外なアイテムやショートカットコースが見つかるかもしれないぞ。



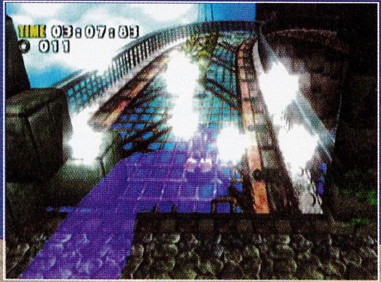
1upアイテムを忘れずにとっておこう

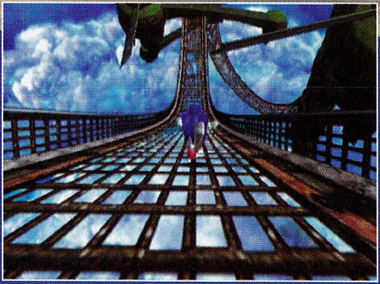


コース後半の吊り橋を渡ると竜巻に飲み込まれてしまうが、橋のたもとに1upアイテムがある。忘れずに取っておこう。

通路を塞ぐ石垣はスピンダッシュで破壊

コースが始まってすぐの所に石垣で塞がれた道がある。ジャンプでも越えられるが、先が見えないので落ちる危険がある。スピンダッシュで破壊して進んだほうが安心。

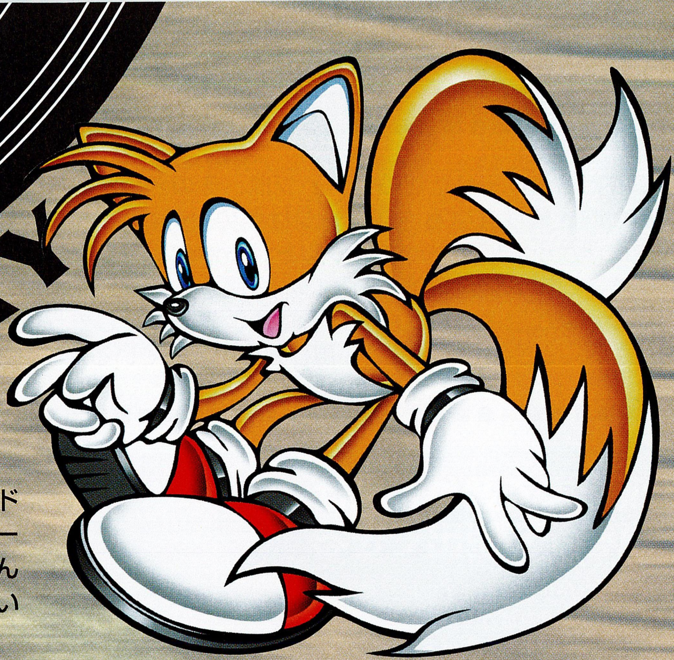




スピンダッシュより通常ダッシュが有効

ここは段差も少なく、コースも下るだけなのでスピンダッシュでタイムを縮められそうだが、レールの縁に接触するとスピンが止まり時間を大幅にロスしてしまう。

テイルスストーリー
TAILS STORY



『ソニック2』から参加のテイルスは、ソニックがエメラルドコーストをクリアーした直後からプレー可能。ストーリーの序盤はソニックストーリーと展開がおなじだが、ちゃんとテイルスの視点から見たイベントシーンが用意されている。中盤からは、テイルス独自のストーリーが始まる。

テイルスストーリー紹介

新型機の飛行テストのはずだったけど……

カオスエメラルドを使った新型飛行機のテストをするテイルス。順調な飛行だったが、突然の事故で海岸に墜落。気絶している所を助けてくれたのは、ソニックだった。







31ページ右上に続く

プロペラ飛行でソニックより先にゴールを目指せ!!

アクションステージでの目的は、ソニックより先にゴールすること。テイルスは2本の尻尾で飛ぶことができるので、その特技を生かしてショートカットコースを見つけよう。また、アドベンチャーフィールドでは飛行能力を生かして、ソニックでは不可能な場所に行ってアイテムが取れる。

ショートカット

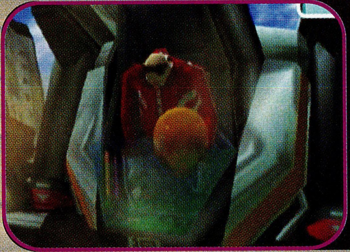


アイテム探しにも有効



2種類の攻撃手段があるけど……攻撃より逃げるが勝ち

テイルスが使える攻撃方法は2種類。ひとつはソニックと同じスピンアタックだ。この技は2Dだった前作から使えたが、3Dになった今作では敵に向かって飛ぶのが難しい。ソニックのように敵に自動的に飛ぶホーミングアタックが使えるわけではないので、攻撃には不向き。ふたつ目の技は、特徴の尻尾を使った尻尾回転攻撃。しかし、こちらも攻撃範囲が狭いので敵に当てるのはかなり難しい。テイルスの場合、敵に会っても逃げたほうが無難と言える。



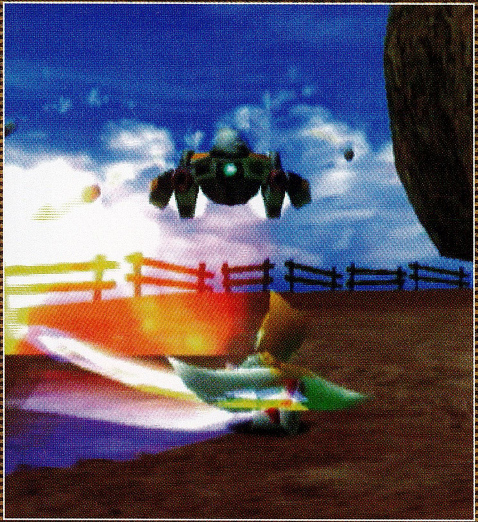
スピンアタック



シッポ回転攻撃

EGG HORNET
VS.エッグホーネット

エッグホーネットの攻撃手段はソニックの場合とおなじだ。倒す方法も同様で、体当たり攻撃で身動きできなくなったときにダメージを与えればいい。しかし、ホーミングアタックが使えない分ソニックより難易度が高い。テイルスは、ふたつの技が使えるが、スピンアタックは好きな方向に飛ぶのが難しいので使わないほうがいいだろう。下手をすると自分がダメージを受けてしまう。コックピット付近めがけて、尻尾回転攻撃を使え。



エッグマンにエメラルドを奪われてしまう

ソニックとミスティックルーインの工房に向かうテイルス。しかし、工房近くの高台にはエッグマンが待ち受けていた。なんとかエッグホーネットを倒すが、油断した隙にエメラルドを奪われてしまう。エッグマンの野望を阻止するため、ふたりはカオスエメラルドを探す冒険に旅立つのだった。



Stage 1 WINDY VALLEY
ウィンディーバレー

ソニックとおなじステージ名だが、構成は違う。ここではソニックステージの滑走レール部分だけを使用。そのぶんコースは短いが、競争しなければならないテイルスにとっては一瞬も気を抜けないステージだ。

ショートカットとダッシュリングを活用だ!!

ゲームが始まると、画面にはテイルスとソニックの距離を示したメーターが出る。この表示を見ればソニックとどれくらい離れているかがひとめでわかる。最初のショートカットはスタート地点。ここから右側に飛び下のレールに降りれば差を付けた状態でスタートできる。このほかにもショートカットはあるが、途中で疲労のため墜落する可能性があるので、ダッシュリングを使ったほうが安全だ。コースの上空に浮かんでいる緑色のリングに入れば高速移動できるので、タイムを大幅に短縮できる。

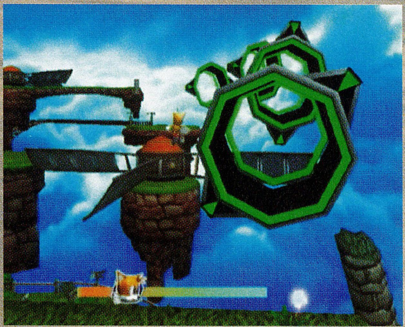


疲労に注意



⬆テイルスが飛んでいられる時間には限りがある。一定の時間が経つと疲労で落ち始めるので注意。

ダッシュリング

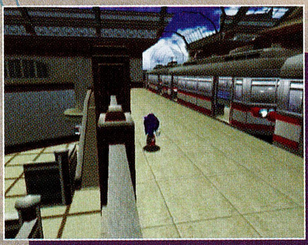


⬆タイムアタックには必需品のリングだ。コース上のどこに設置されているかをちゃんと覚えておこう。



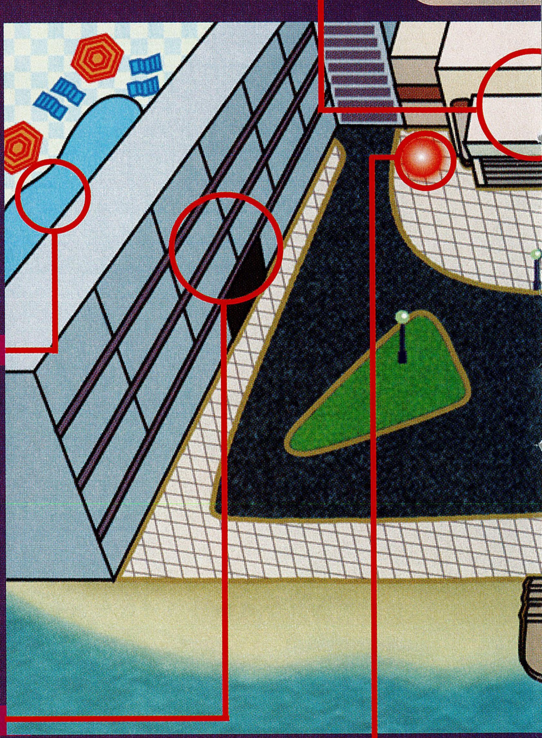
STATION SQUARE
ステーションスクエア

ソニックかテイルスでプレーを始めると最初に訪れることになるアドベンチャーフィールドがここ、ステーションスクエアだ。巨大ビルが林立し、近代的なビルや駅が建ち並ぶこのフィールドは大きく3つのフロアーに分かれている。ゲーム開始直後はセントラルステーション前のフロアーしか移動することは出来ないが、ストーリーが進むとシティオフィスなど、ほかのふたつのフロアーへも移動できるようになってくる。ここでは、セントラルステーションフロアーのチェックポイントをマップ付きで紹介。



セントラルステーション
CENTRAL STATION

街の中心となっている近代的な駅。ミスティックルーインまでなら、学術研究ということで無料で乗ることが可能。





シーサイドプール
SEASIDE POOL

ホテルの海辺にある豪華なプール。ソニックが日光浴をしていた休息中に、テイルスの墜落を目撃したのがここだ。浜辺に降りるとエメラルドコーストに行くことができる。ただし、テイルスで来た場合には、浜辺への道に柵が架かっていて通れない。

シーサイドホテル
SEASIDE HOTEL

海辺に建てられた豪華なホテル。エレベーターに乗るとチャオたちの楽園、チャオガーデンに行ける。ガーデンの奥にはチャオスタジアムも用意されている。ここには、ほかのふたつのアドベンチャーフィールドに存在するチャオガーデンへ移動できるワープポイントも設置されている。だが、いちど行った場所でないと移動できないぞ。

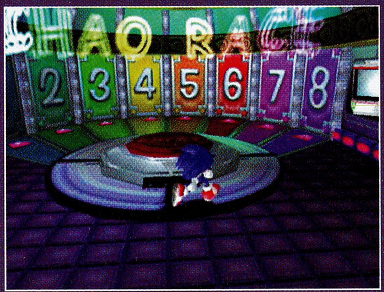


←フロントの正面がプール、左手にあるのが駅への扉。

チャオガーデン



チャオスタジアム



ヒントボール
HINT BALL

駅の出口の右手にふわふわ浮いている光はヒントボールだ。プレーヤーの行くべき場所などヒントを教えてくれる。詰まったら、とりあえず話を聞いてみよう。

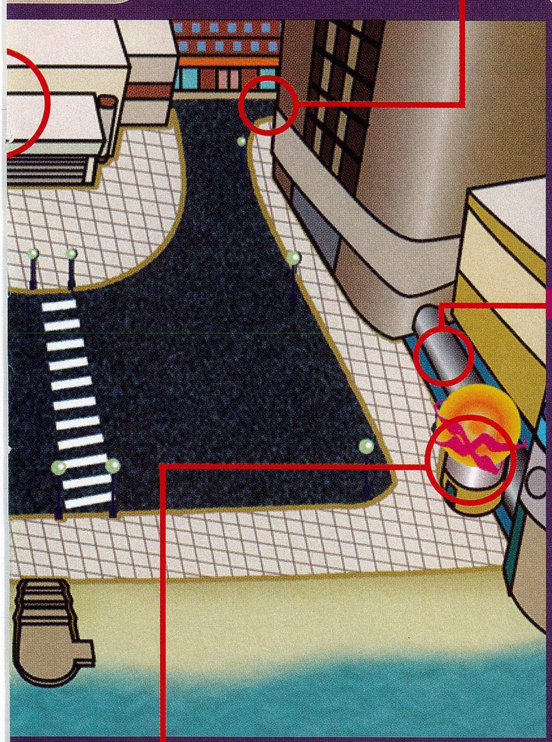




シティオフィス
CITY OFFICE

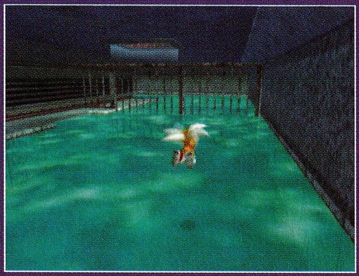
カオスが出現したことで、警察が調査のため道路を封鎖している。そのため序盤はシティオフィスには行けない。





下水道
SEWERAGE

駅の左手に建っているビルの下には下水道が通っている。このなかにはテイルスでしか通れない通路があり、彼専用のパワーアップアイテムが隠されている。



トゥインクルパーク
TWINKLE PARK



アクションステージ、トゥインクルパークへの入り口となっているエレベーターだ。扉は開いているが、なかに入ってもトゥインクルパークへ移動してくれない。どうやらカップルでなければ入場できないよう。エミーが一緒なら入ることができるのだけど……。ちなみに、いちど入れば、それ以降は何度でも自由に出入りすることが可能。



←ジェットコースターなどの娯楽マシンが満載の遊園地だ。

意外なヒントも?! 街の人の話はこまめに聞いてみよう

ヒントボールのヒントは、どこどこに行けという漠然とした内容の場合が多い。それでもわからないときは、街の人の話を聞いてみよう。意外なヒントを教えてくれる場合もある。話の内容はストーリーが進むごとに変化するので、何かイベントがあったあとには話を聞くようにすればいいだろう。なかにはゲームとは関係ない話をする人もいるけど、この人の話や行動もストーリーとともに変化する。おもしろいので注目してみよう。





←都会に出てきたお上りさんの少女。この先どうなる？

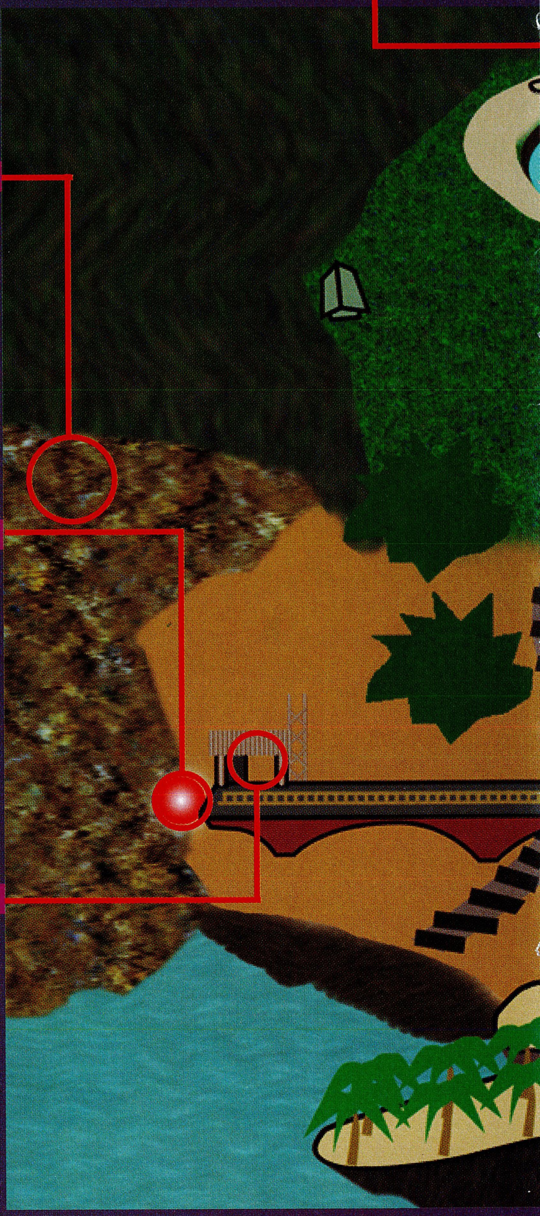
MYSTIC RUIN
ミスティックルーイン

テイルスの工房があるのがここ、ミスティックルーインだ。近代都市のステーションスクエアとは対称的に、森や池、岩山などの大自然に覆われたアドベンチャーフィールドになっている。近代的な建物はテイルス工房と駅ぐらいで、ほかには何もない。歩いている人も、この秘境を探索に来た科学者ぐらいだ。このフィールドも大きく3つに分かれているが、ゲーム序盤はテイルス工房周辺ぐらいしか移動できない。



奥地に行ける洞窟だ。トロッコ用のレールが敷いてあるが、肝心のトロッコがまだ設置されていない。

洞窟
CAVE





岩山
ROCKY MOUNTAIN

駅の右手のここだけ、緑が散らばっている ミスティックルーインとは明らかに違う無骨な岩山が広がっている。それもそのはずで、突然空から降ってきた謎の島がここに落下しているのだ。この島には何かストーリー上、大きな謎がありそうだけど……。



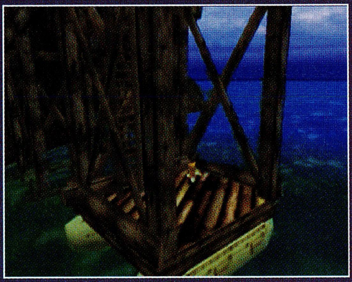
ヒントボール
HINT BALL

駅の左手にはステーションスクエアとおなじヒントボールが漂っている。何をすればいいか悩んだときはお世話になろう。ヒントボールはアクションステージにも出現する場所がある。トラップの解きかたなどを教えてくれるので、見つけたら話を聞こう。



ミスティックルーイン駅
MYSTIC RUIN STATION

セントラルステーションとは対称的に、こちらは木で作られたオンボロ駅だ。1階の入り口から崖下のボート乗り場に行ける。しかし、何故かボートは置いていない。



←ストーリーが進行すれば、ボートに乗れるようになるのだろうか？

ミニゲームも豊富に用意されている

スノーボードなど多彩なミニゲームも豊富に用意されている。なかでもエッグマンの要塞、エッグキャリアとの戦闘シーンとなるスカイチェイスは迫力満点だ。敵機や砲台をロックオンして攻撃する様子は、セガの名作体感ゲーム『アフターバーナー』を彷彿させる。ミニゲームも、いちどクリアーすれば好きなときにプレー可能だ。



スカイチェイス





テイルスの新型機も登場



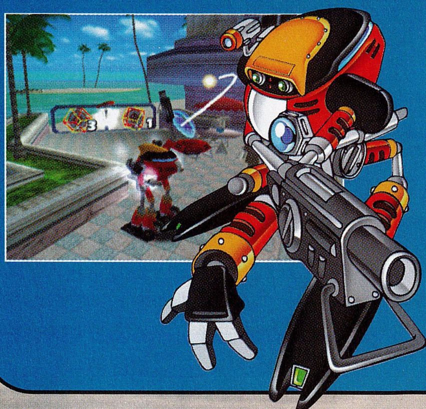
ビッグ

カオスエメラルドを飲み込んだ友達のカエルを捜すビッグ。ソニックでプレーした場合、ゲーム中盤あたりでプレー可能。ステージクリアー条件は釣り。かなり本格的で、ほかのキャラとは雰囲気が大きく違う。



ガンマ

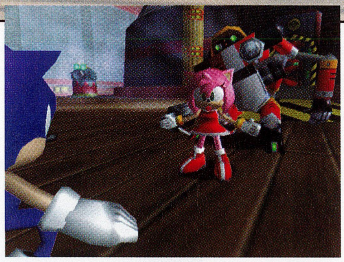
エッグマンに作られたロボットガンマの場合もビッグ同様、中盤あたりからプレーが可能になる。ロックオンして敵を蹴散らすプレー感覚は、シューティングに近い。

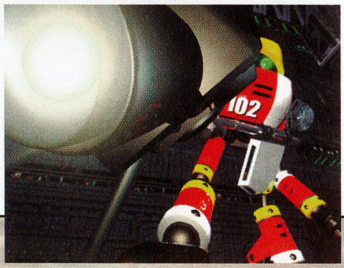


Message from Stuff

ゲームの可能性と未来を感じてください

ソニックチームが贈る最高のクリスマスプレゼント、ぜひ受け取ってください！　ゲームそのものはもちろんのこと、A-LIFEやインターネットなどいろいろな要素も盛りだくさんで本当にすばらしい仕上がりになりました。プロデューサーの私でさえ、開発当初は想像できなかったボリュームです。ノーマルにゲームを楽しんでいただいたあとも、ネットワークを使って長い期間楽しめるように創ってあります。この『SONIC ADVENTURE』でゲームの可能性を、そして未来を感じてください。





中　裕司……



セガ 第3CS研究開発部
SONIC TEAM 部長/プロデューサー
『ファンタシースター』やメガドライブ版『大魔界村』などセガの名作を数多く生み出してきた。

44pages!

自宅で『バーチャファイター3tb』を楽しみたくてドリームキャストを買った人へ。そしてドリームキャスト版をきっかけとして上達を望む人のための極意を伝授しよう。

Virtua Fighter 3tb™



発売日	発売中	価格	5800円（税別）
ジャンル	アクション	プレー人数	1～2人まで
通信機能	未対応	ビジュアルメモリ	12ブロック使用
メーカー	セガ・エンタープライゼス Http://www.sega.co.jp/		
対応周辺機器	アーケードスティック		

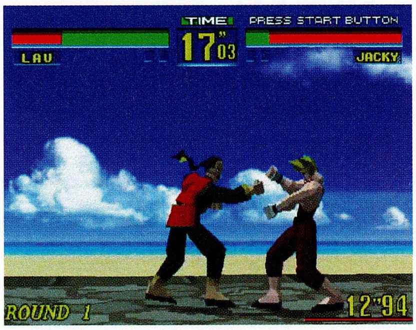
HISTORY OF VIRTUA FIGHTER

初代『バーチャファイター』(以下『VF』)がゲームセンターに登場したのが93年。そのころは『ストリートファイターII』に端を発する2D対戦格闘ゲームのブームが真っ盛りを迎えていた時期である。正直なところ『VF』は発売直後、それほど人気があったわけではなかった。攻撃はともかく、ガードをボタンで実行することや、相手を空中に浮かせてから連続技を入れていくシステムなど、2D格闘ゲームとはあきらかに違うルールを採用していたため、敷居が高かったというのがおもな理由だろう。
しかし発売から時間が経つにつれて徐々に注目が集まり、対戦をメインとしてかなりの盛り上がりを見せるようになる。そして翌'94年には、満を持して『VF 2』が登場。『VF』シリーズが、3D格闘ゲームの雄として確固たる地位を築いた瞬間だった。ドリームキャスト版『VF 3tb』が発売されたいまだからこそ、すべてのプレーヤーにこれまでのシリーズの経緯を知ってもらいたい。そのうえで、このゲームのすべてを楽しんでもらえれば幸いである……。

コンシューマー版
『バーチャファイター』シリーズの歴史

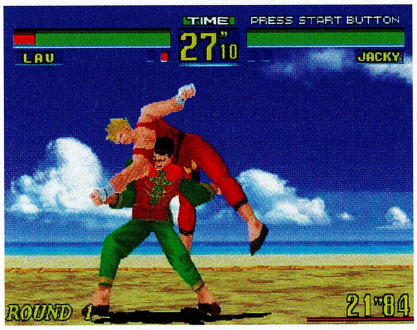
'93 サターン版『バーチャファイター』

アーケード版の人気もあって、セガサターン本体と同時に発売されたときには『VF』目当てで購入したユーザーがほとんどだったと思われる。セガサターンの普及にもっとも貢献したソフト。



'94 サターン版『バーチャファイターリミックス』

ST-Vと呼ばれるサターンと互換性のある基板で作られたゲーム。すでにゲームセンターに登場していた『VF2』の人気には及ばなかったが、ビジュアル面では肉迫していた作品。



アーケード版

『バーチャファイター』シリーズの歴史



'93 『バーチャファイター』

'93年にパンチ、キック、ガードという独自のインターフェイスでゲームセンターに登場。ポリゴンといえばレースゲームやフライトシミュレーターといったものが主流だったときに画期的な作品。

'94 『バーチャファイター2』

格闘ゲームとしての楽しさや奥の深さは評価されつつも、キャラクターの外見など、ビジュアル面の弱さが指摘されつつあった『VF』。そんななか、'94年には続編となる『VF2』が登場。すでに『VF』がヒットしていたという背景に加え、テクスチャーマッピング技術と秒間60フレーム表示によるキャラクターの造形、さらには対戦を重視したバランス調整が行なわれたこともあって、発売直後から大ブレイク。なかでも、そのビジュアルがもたらしたインパクトはすさまじく、一般のユーザーまでをも惹きつけるに至った。

'95 『バーチャファイター2.1』

'95年には『VF2.1』が登場。基本システムはそのままに、肘による攻撃をしゃがみ状態で喰らうとよろけて、大ダメージを受けてしまうなど、対戦を盛り上げるための仕様変更がされた。



'96 『バーチャファイター3』

'96年、超美麗ＣＧと絶賛された『VF2』を超越し、ハイエンドのＣＧマシン並の性能を持ったMODEL3基板上で登場。しゃがみパンチの弱体化など、ゲーム性の変更から『VF2』ファンに敬遠されていた面もあったが、新規のユーザーを獲得。



'97 『バーチャファイター3tb』

『VF3』のアンジュレーションや軸移動など、さまざまな新要素を盛り込んだがために発生してしまった、細かい不都合をすべて解消。さらに対戦のバランスも見直されたうえ、3対3といったチームバトルを実現させた『VF3tb』が'97年に登場。これこそ『VF』シリーズの集大成。

'95 サターン版『バーチャファイター2』

アーケード版で『VF2.1』が発売されていたこともあって、サターン版『VF2』には『VF2.1』の要素も収録。東京の秋葉原ではサターンソフトとしては初の、午前0時販売が行われたほど。



'98 ドリームキャスト版『バーチャファイター3tb』

あらためて説明することもないであろう、ドリームキャスト版『VF3tb』。アーケード版『VF3tb』は、基板としては世界最高水準のＣＧ表示スペックを持つMODEL3で動いていた。そのMODEL3に勝るとも劣らない家庭用ゲーム機がドリームキャスト。'98年の11月27日に発売された、ドリームキャスト版『VF3tb』は、本体購入者のほぼ全員が買い求めたであろうビッグタイトルである。その完成度も見事なもので、アーケード版におけるさまざまなテクニックがほぼ流用することが可能だ。さらにはキャラクターの隠し勝ちポーズやステージギミックなど、お楽しみの要素まで再現されている。



STEP 1 任意の技を出せるようになるために……



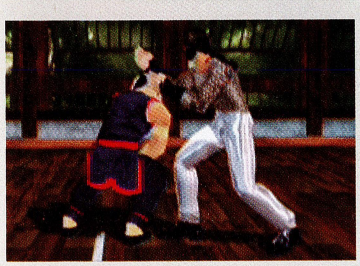
　このゲームの技のコマンドは８方向レバーによる入力と、パンチ(Ｐ)、キック(Ｋ)、ガード(Ｇ)、エスケープ(Ｅ)といった４つのボタンを使った組み合わせで行なわれる。レバーによるコマンドは、⇨や➡といった２種類の矢印が存在し、⇨はレバーを一瞬倒す。➡はレバーを長く倒し続けるといったように、入力に微妙な違いがある。　いっぽうのボタンによる入力はコマンド表を見たとおりではあるが、ここに＋という記号が加わっていることに注目してほしい。これは＋の前後にあるボタンを同時に押すという意味。例としてアキラの鉄山靠(⇦⇨⇨Ｐ＋Ｋ)を挙げると、まずレバーコマンド部分である⇦⇨⇨を入力。最後の⇨を入力し終えてから、パンチとキックを同時に押すというもの。２Ｄ格闘ゲームに慣れてしまうと、レバーコマンドの最後とボタンを同時に入力してしまいがちだが、そうするのではなく、レバー入力のあとにボタンを入力することを忘れないように。　これらのコツがわからなければ、ジャッキーのコンボエルボーナックルロースピンキック(➡ＰＰ⇨ＰＰ⇩やＫ)などを出せるはずがない。このコマンドはまず➡部分を入力、つまり前進するようにレバーを倒したままＰＰ、さらに続けて⇨ＰＰ⇩Ｋと入力するのだが、決して⇨＋Ｐではないし、⇩＋Ｋでもないという部分に注目してほしい。だが、極論してしまうとすべての技を覚える必要はない。入力が安易なものであれ、そのキャラにとって重要な技を出すことができれば、戦いに支障はないのだ。むしろ覚えた技を確実に出すことのほうが重要。しかし、入力が難しい技の中にもアキラの崩撃雲身双虎掌のように強力な技があったり、独歩頂膝(Ｋ＋Ｇ、Ｇを離す)のように、出せること自体がステータスであるような技もある。『VF3tb』がプレイヤーに要求するものは、深く果てしない……。

CHECK POINT

しゃがむ必要はない

コマンド表に、⬇という入力がある。コマンドの途中にあるものはともかくとして、しゃがみパンチまでもが⬇という指示になっているのだ。しかし実際のところ、このコマンドの持つ意味は「しゃがみ状態から出す」という意味であり、何らかの理由でキャラクターがしゃがんでいる状態から、ＰやＫを入力するのであればいい。アキラの馬歩衝靠(⬇⇨Ｐ＋Ｋ)を例に挙げると、彼がしゃがんでいる状態ならば、あとは⇨Ｐ＋Ｋと入力するだけ。



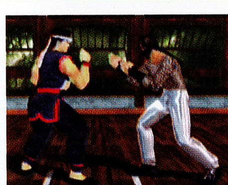


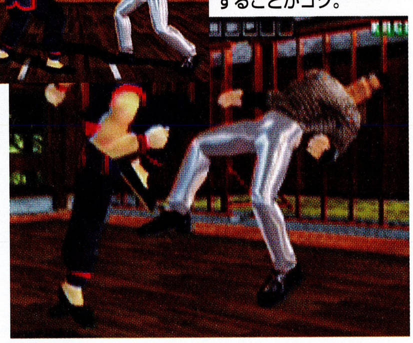
難しい技を出してみよう

コマンドは正確に入力することが大事だが、それでも出すこと自体が難しいとされる技がある。ここに挙げた独歩頂膝と崩撃雲身双虎掌がそんな技の代表格で、コマンドどおりに入力したつもりでも、なかなか出てくれないこともしばしば。これはコマンドの入力時間が関係しており、あるものは素早く、あるもはやや遅らせなければいけないなど、それぞれにコツが必要となる。独歩頂膝と崩撃雲身双虎掌で伝授しよう。

独歩頂膝

K+G（Gを離す）

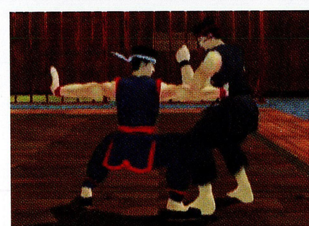


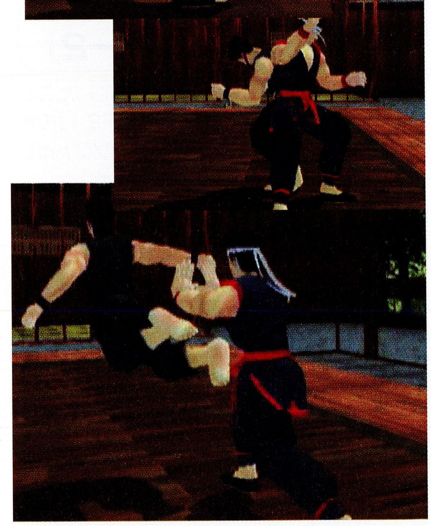


⬅⬇Ｋ＋Ｇと入力するときに、Ｇボタンをコスるように押す。Ｇを押している時間を極限まで短縮することがコツ。

崩撃雲身双虎掌

P+K+G～⬅⬊P+K～⬇➡か⬅P





⬅⬇ちゃんとＰ＋Ｋ＋Ｇが出てからでないと、２発目を出すことができない。３発目は簡単だが。

STEP2 技の属性を知っておこう

戦いのなかで、自分が一方的に攻撃し続けるだけであればともかく、やはり敵の攻撃をガードしていかなくては、勝利を得ることは難しい。そして敵の攻撃をガードするためには、それぞれの技が持っている属性を知っておくことが前提になる……。ひとことに技といっても、その種類は実にさまざま。打撃技だけで上段、中段、下段、ガード不能の4種類。そのほかに投げ技やガードを外す技、敵の攻撃を受け流しつつ、反撃する技までも存在する。打撃技に限定して説明すると、上段攻撃はしゃがんだ相手に当てることができないが、攻撃判定の発生が速いものが多い。中段攻撃はしゃがみガードの相手にダメージを与え、下段攻撃は立ちガードの相手に対してダメージを与えることができる。通常はこの中段と下段で2択を迫っていき、こちらがガードしたあとの反撃として、出の速い上段攻撃を用いるのがセオリー。なおガード不能技とはその名のとおりガードすることができない攻撃だが、ウルフや影丸の持つガード不能技は、どちらも上段攻撃であるため、しゃがまれると当たらない。よって、中段攻撃を連発して相手に立ちガードを意識させることが必要になる。相手が立ちガードに固執すれば、下段攻撃や各種投げ技も活きてくるというもの。しかし、大ダメージを期待できる空中コンボのほとんどが、中段攻撃から始まるものばかり。お互いに立った状態で対峙することが多い『VF3tb』において、今度は相手をしゃがませる必要があるのだ。こうなると敵との駆け引きが重要になるわけだ。

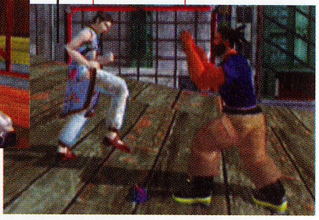
上段攻撃



中段攻撃



下段攻撃



返し技



ガード不能技





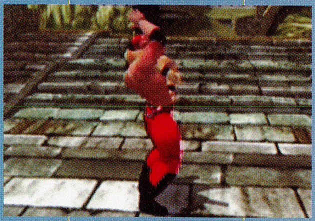
←敵のガードを外す効果を持つ技。外したあとは浮かせ技をヒットさせて、そのまま空中コンボへと持ち込もう。テクニックさえあれば、単に投げるよりも効果的な攻めだ。

CHECK POINT

投げ技の属性

投げには通常投げ、背後投げ、側面投げ、壁投げといった、シチュエーションさえ揃えば誰でも持っているもののほか、使えるキャラが限定されてしまうしゃがみ投げや、キャッチ投げ、投げコンボというものまである。背後投げは敵の背後から、側面投げは敵の側面から、壁投げは壁の近くでの投げ、しゃがみ投げはしゃがんだ状態の敵を投げることを指す。キャッチ投げはコマンド成立後に技のモーションが始まるが、性能が特殊で、投げが成立するまでの間に若干の隙がある。

側面投げ



背後投げ



キャッチ投げ



ダウン投げ

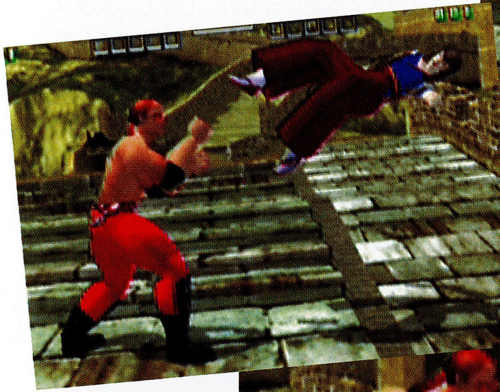


VIRTUA FIGHTER 3tb

STEP3 勝つためには欠かせない空中コンボを覚えよ

このゲームにおける連続技とは、その大半がここで説明する空中コンボのことを指している。空中コンボとは、打撃技で相手を空中へと浮かせ、地面に落ちるまでに連続攻撃をヒットさせるというもの。おもな目的は、相手に大ダメージを与えることなので、ヒットさせる攻撃はダメージの大きいものが理想的である。とはいえ、攻撃を当て続けるということは、敵を前方へと運ぶことにもつながるわけなので、リングアウトを狙っていくのもひとつの目的。このときは、普段、地上戦であまり使わないPなど、ダメージは期待できないが、連発できる上段攻撃が注目される瞬間でもある。少ないチャンスを活かして空中コンボを決めることができれば、勝率は一気に高まることまちがいなし！　ぜひマスターしてもらいたい。なお、浮かせるための攻撃はキャラごとに異なるため、どの技を使うべきなのかは、キャラ別の攻略記事を参照。





←↑↓空中コンボは、特定の技をヒットさせて、相手を空中に浮かせてからが本番。確実に入る空中コンボを決めていこう。大ダメージを期待するがあまり、コマンドの入力に失敗しているようでは、本末転倒というものだ。



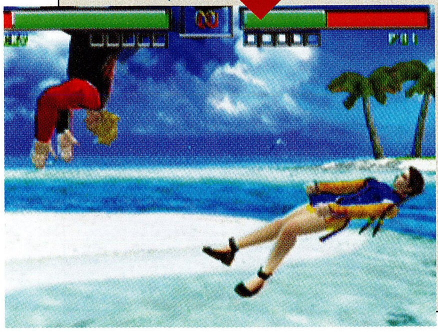
CHECK POINT

自分のウデと状況を考慮

空中コンボといっても浮かせてしまえば、そこからヒットさせる攻撃は十人十色。キャラ別攻略ページに掲載してあるものはあくまで目安であって、浮かせたあとにしゃがみPを1発当てただけでも立派な空中コンボではある。だがせっかくの大チャンスにそれではもったいないぞ。







同じ技で攻撃しても浮かせる高さは違う

相手を浮かせる技のうち、ノーマルヒットさせただけでは敵が浮かないものがある。これはカウンターヒットさせたときのみ浮かせられるという技で、敵が攻撃のモーションをとっている最中に、こちらの攻撃をヒットさせることで、カウンター扱いとなる。もともとヒットさせるだけで相手を浮かせられる技の場合には、カウンターヒットさせることで、通常より高く相手を浮かせることができる。このときはより多くの攻撃を当てることができるので、大ダメージを与えるチャンス。2つのヒットの違いを知っておこう。



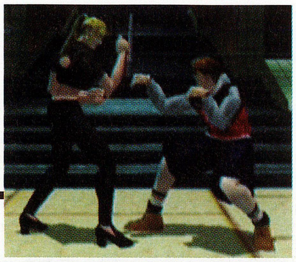


←↑カウンターヒットを見分けるには、画面だけではなく、音も確認するといい。「ガキン！」という金属音こそ、カウンターヒットの証拠。チャンス到来だ。

足位置

足位置とは、お互いのキャラが相手方向を向いたとき、どちらの足を前に出しているか？　という状況のこと。ゲームスタート時に代表される、両者が右足(もしくは、両者が左足)を前に出している状態を順足と呼び、1P側が右足(左足)を前に出しており、2P側が逆に左足(右足)を前に出している状況を逆足と呼ぶ。この状態だと、お互いの前足同士が押し合うカタチとなり、接近しようとしても、それほど密着できないことになる。結果として、投げが入りづらくなったり、空中コンボを狙うにしても、攻撃が届かなくなるおそれがあるのだ。また、前に出している足によって、技への対処法が変化するという要素も忘れてはならない。たとえば1P側のアキラが裡門頂肘を出してきた場合。右足が前に出ていれば右の肘が、左足が前に出ていれば左の肘が飛んでくる。2P側がこれを確実にエスケープで避けるためには、右の肘に対しては画面の奥に、左の肘に対しては画面の手前に避けなければならないのだ。

順足

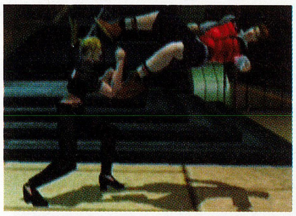


逆足

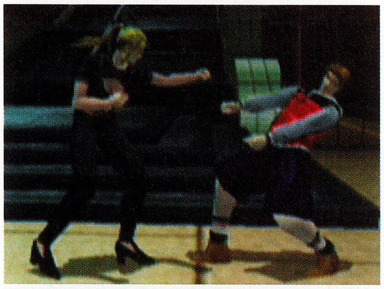


PKキャンセル

PKキャンセルを大別すると、空中コンボに織り交ぜるケースと、地上戦でのフェイクに使うケースの2通りの役目がある。空中コンボでは1発でも多くの攻撃をヒットさせるため、相手を浮かせる→立ちPをはさむ→強力な打撃で締める、という流れを狙っていくことになるが、正確にコマンドを入力したにもかかわらず、立ちPまでしか攻撃が繋がらないことがあるはず。これは、Pを単発で使ったあとの硬直時間が問題になっている証拠。そこでPKキャンセルの出番。PKとは鷹嵐以外のすべてのキャラが持っている、基本コンビネーション。このコンビネーションは連続ヒットする(一部を除く)ように調整されているので、Pを出したあとの硬化時間が発生せず、Kへと移行できる。このKをGボタンでキャンセルすれば、Pを出したあとの硬化時間もないというわけだ。なお地上戦で使う場合に、PKを出すと見せかけて、ガードしがちな相手を投げるときに使える。

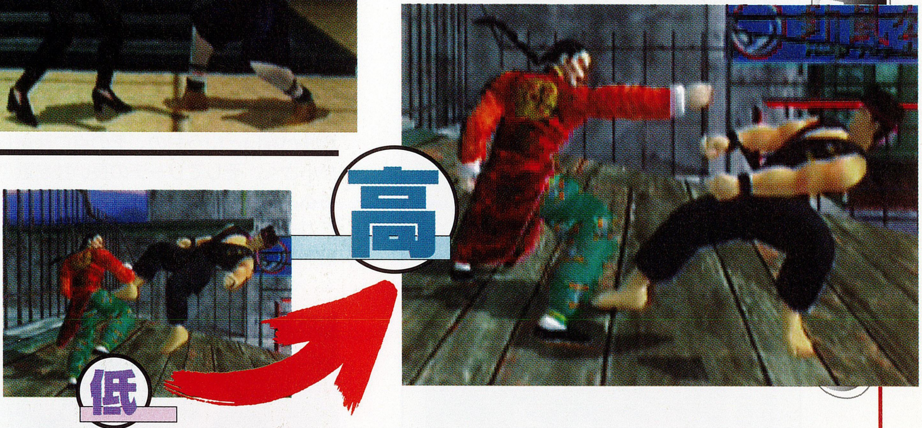


←↓PKキャンセルを利用して、少しでも多くのダメージを与えていくべし!!



アンジュレーション

アンジュレーションとはステージの高低差のことで、空中コンボを狙う際に重要な要素となる。なぜなら、自分が高い場所にいれば、相手を浮かせたあと、低い場所へと歩きながら攻撃し続けることになる。結果として、相手の落下にあわせてこちらの高度も下がっていくため、より多くの攻撃をヒットさせ続けることができるというわけだ。もちろん、自分が低い場所にいるからといって、空中コンボを狙わないのはもったいない。自分より高い場所にいる相手を浮かせたなら、普段空中コンボに使用できないような、低い位置に攻撃判定が出る技を、着地寸前の相手にヒットさせることができるのだ。アンジュレーションを考慮しておけば、空中コンボを使い分けることができるというわけ。とはいえ、それは理想論。実戦となれば、高い場所を陣取っていたほうが圧倒的に有利なのはまちがいない。低い場所にいる相手に対しての空中コンボのほうがお手軽で、ダウン攻撃のダメージにも違いが出てくる。エスケープと移動を駆使し、つねに高い場所から戦っていくことを心がけておきたい。





CHECK POINT

各キャラクターの重さを知っておけ

空中コンボを狙うとき、覚えておくべき要素が相手の重量だ。このゲームではキャラごとに体重が設定されており、体重の軽いキャラは高く、重いキャラは低く浮く(鷹嵐は浮かない)。もちろん高く浮かせたほうが、大ダメージを与えられる。

軽量級	サラ　パイ　リオン　シュン　葵
中量級	アキラ　ジャッキー　ラウ　カゲ
重量級	ウルフ　ジェフリー
超重量級	鷹嵐

VIRTUA FIGHTER

STEP 4 さまざまなテクニックを駆使して勝ち抜く



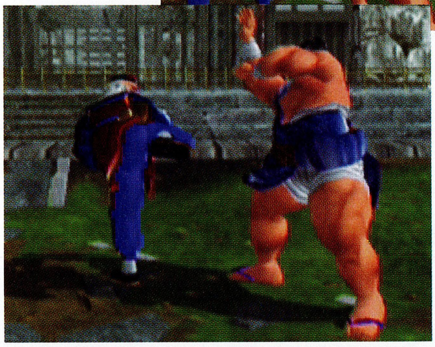
ここまでは、このゲームにおいて基本とされるシステムについて解説してきた。だがここからさきは、『VF3tb』をアーケード版からプレーし続けてきた、いわゆる上級者たちによって開拓されてきたテクニックを披露していこう。知らずともゲームを楽しむことはできるし、対戦でもそこそこ勝てるだろう。しかし、勝率をアップさせたい！　接戦において確実に勝ちたい！と、思うのであれば、修得すべき要素だ。ここで説明していく要素は大別して４つ。先行入力の重要性をはじめとし、Ｇキャンセルにしゃがみダッシュ、連続エスケープと呼ばれるテクニックである。なかでも先行入力に関しては、特別なコマンドを覚える必要がないのでマスターしてもらいたい。

さて、その先行入力とは、ガード中や技を出したあとの硬直時間中に、つぎに出す技のコマンドを入力しておくこと。そうすることで、ガードや硬直が解けた瞬間に、すぐさまつぎの行動に移ることができるのだ。２Ｄの対戦格闘ゲームでも先行入力のシステムは存在するが、起き上がる際にジャストのタイミングでコマンドを入力しなければならないものがほとんど。つまり、プレーヤーがタイミングを計る必要があるのだ。それと比べると『VF3tb』の先行入力はタイミングを計る必要はなく、コマンドを正確に入力できれば成立するシステムになっている。よって、相手のどの技をガードすれば、こちらの返し技が確定するのか!?　その知識を増やしておきたい。

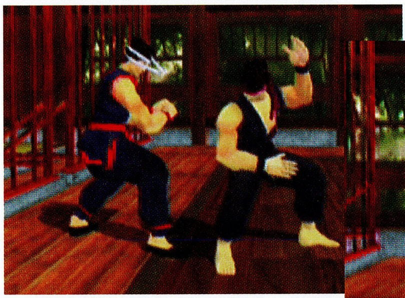
先行入力の重要性とガード後の反撃

上でも説明したように、先行入力というシステムのおかげで、ガードされると確実に反撃を受けてしまう技がピックアップされてくる。そこに注目し、相手のどの技をガードすれば、こちらのキャラクターがどの技で反撃できるかのという一覧表を、キャラ別の攻略ページに記しておいた。そこで紹介している反撃用の技は、あくまでも「この技でも反撃できますよ」という目安として考えてもらいたい。紹介しているものよりも、攻撃判定の発生が速い技であれば、そちらでも代用できるというわけだ。ただし、注意すべきは技のリーチ。どれだけ攻撃判定の発生が速いものであろうと、相手に届かなければ意味がないというもの。その点に注意して、隙が小さく、そしてリーチの長い技を選ぶべきである。こうして、相手がこちらの反撃を想定してガードを固めているようであれば、もうその相手を恐れる必要はない。勝利は目前だ。





➡⬇ガードのあとの反撃を習慣づけておけば、心理戦においても相手にプレッシャーを与えられる。





⬆➡鉄山靠をガード完了。硬化時間中にコマンドの入力を終えていれば、ガードが解けた瞬間に、鉄山靠による反撃が確定。

CHECK POINT

リングアウト狙いも立派な戦法！

ステージから落ちれば、その時点で体力がどれだけ残っていようと負け。それがこのゲームのルールである。逆にいえば、自分の体力の残りがどれだけ少なくとも、相手をリングアウトさせることができれば勝利はこちらのもの。リングアウトに有効なのは、空中コンボが筆頭。ついで投げ技でステージの外に放り投げる。

アキラステージ



➡ステージの端には段差があり、ここで踏み止まれる。

パイステージ



⬅ステージの端が平面なので、持ちこたえられない。

Gキャンセルとディレイ

対戦において力を発揮するのが、Gキャンセルとディレイのふたつ。Gキャンセルとは、技の攻撃判定が発生するまえにGを押すことで技を中断させること。たとえばPKのようなコンビネーションを出すと思わせておいて、KをGキャンセル。そしてPKをガードしようと固まっている相手を投げてしまうのが有効。いっぽうのディレイとは、ジャッキーのエルボースピンキック(⇨PK)に代表される2発以上のコンビネーション攻撃を出すとき、意図的に2発目のKの入力を遅らせること。こうすることで、相手にライジングエルボー(⇨P)で攻撃を中断したと誤解させ、反撃を誘ったうえでスピンキック(K)をヒットできる。

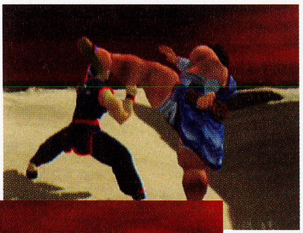


⬅⬇PKのコンビネーションをGボタンでキャンセル。すかさず近づいて投げをきめたい。

しゃがみダッシュ

↘⬇↘

クイックフォワード(⇨⇨)は無防備な立ち状態であるため、どんな攻撃に対しても一方的に負けてしまう。もっと安全に接近したいときに使うのが、このしゃがみダッシュである。コマンドは ⇘⇩⬊。これでしゃがんだ状態のまま、相手との間合いを素早く詰めることができるのだ。メリットとしては上段攻撃を喰らわないことと、投げ技を回避しつつ接近できることのふたつ。また、コマンドを ⇙⇩⬋ と入力することで、しゃがみクイックバックが可能となり、このときは前述したふたつのメリットに加え、相手の肘系の攻撃が届かない距離まで逃げることができる。



⬇➡相手の上段攻撃をスカしながら急接近。アキラなら至近距離からのカウンターで、馬歩衝靠を決めてやるといい。



連続エスケープ

E ↘⬇↘ E ↘⬇↘

エスケープも攻撃同様、行動後硬直時間が存在する。つまり、操作不能に陥る瞬間がある。状況が刻々と変化している対戦においては、突然の敵の攻撃に対してガードを強いられることもあるだろう。そんなときに役立つのが連続エスケープ。『VF3tb』では、通常のエスケープの行動開始直後に、打撃技、投げ技、前述のしゃがみダッシュのいずれかのコマンドを入力しておくと、瞬時にエスケープを中断できるようになっている。このあと、入力されたコマンドに応じた行動へと移るわけだが、しゃがみダッシュからであれは、そこからさらにガードやエスケープへと移行でき、再びエスケープすれば、連続エスケープの完成。



⬆こちらのエスケープの頻度が高くなれば、相手は手を出しづらくなる。行動後の硬直時間がないだけに、マスターしたいテクニックである。

VIRTUA FIGHTER 3tb

隠し要素を公開

アーケード版からのものだけではなく、ドリームキャスト版オリジナルのものまであわせると、現在判明しているだけでこれだけの隠し要素が存在する『VF3tb』。対戦に熱中するのもいいが、息抜きもいいだろう。ここで紹介しているのはキャラクターの隠し勝ちポーズと、ステージごとに設定された隠し要素、そして隠しキャラクターの使いかただ。

隠し勝ちポーズ

ジャッキーと影丸が勝利したあとに⬇P＋G＋Eと押し続けると、専用の勝ちポーズが。さらに2Pカラーの影丸がアキラステージでエクセレント勝ちをおさめ、⬇P＋G＋Eと押し続けると、上空から金タライが落ちてくる。なお、パイがアキラを相手にエクセレント勝ちをおさめた場合にも、専用の勝ちポーズを見ることが可能。

ステージギミック

ジャッキーステージで試合開始まえからP＋Eと押し続けていると、火の粉が飛び散る。ウルフの砂漠ステージはギミックが豊富で、舜帝がエクセレント勝ちをおさめると雪だるまが登場。同じ砂漠ステージでも、デュラル版(夜景)では、ジェフリーがトーキックスプラッシュマウンテンを決めた瞬間、銀河鉄道が夜空を横切る。

その他

トレーニングモードでスタートボタンを押したまま、P＋Gを押せば金色、K＋Gで銀色のデュラルが使える。また、モードを問わず、キャラクターセレクト画面でアキラ→リオン→パイの順番にカーソルを合わせ、そのつどスタートボタンを押す。そのあとキャラを選択すると選んだキャラの技を持つアルファベットキャラが使える。





AKIRA

結城 晶

- ●COUNTRY　JAPAN
- ●SEX　MALE
- ●BIRTHDAY　1968.09.23
- ●BLOOD TYPE　O
- ●JOB　KUNG-FU TEACHER
- ●HOBBY　KUNG-FU

単発の攻撃から組み立てていけ

アキラで戦う場合、もっとも使用頻度が高くなる技は裡門頂肘（⇨⇨P）。ガードされても反撃を受けづらいという性能の高さから、気軽に使っていけるというのが大きい。その反面、ヒットしたからといって、大きなダメージを期待できるわけではない。むしろこの技を起点とし、より大きなダメージを与えられる技を繋げていくことが重要になるのだ。もちろん、連携させていくとはいえ、裡門頂肘を出したあとの相手の状態によって、アキラ側も対応を変化させていかなければならない。裡門頂肘を出したあとに考えられる、相手の状態としては……、①カウンターで裡門頂肘を喰らう②しゃがみ状態で裡門頂肘を喰らう③立った状態で裡門頂肘を喰らう④裡門頂肘をガードする⑤裡門頂肘自体が届かない、という5種類に分類される。アキラにとっては、空中コンボへと繋げられる①のケースがもっとも好ましいのはいうまでもない。その反面、相手の反撃が確定する⑤はもっとも避けるべき。②③④に関しては、両者ともに攻撃を仕掛けられるチャンスとなる。そこで相手の反撃を見越したら、エスケープをしたり、軸移動から攻撃できる貼山靠（⇦⇨P＋K＋E）を使っていこう。とはいえ、貼山靠はガードされてしまうと反撃が確定してしまう技。つまり、相手が手を出さないと判断した場合は、出すべきではないのだ。こうなってくると相手との心理戦。裡門頂肘から相手が立ち上がった状態になったら投げ、しゃがみ状態になったら馬歩衝靠（⬇⇨P+K）や裡門頂肘などの中段攻撃。裡門頂肘からの打撃と投げ技による２択を、基本戦法としてしっかりと身につけておくべきだ。



基本フローチャート

技	相手の状態	次の行動
裡門頂肘(⇨⇨P)	カウンター	躍歩頂肘(⇨⇨⇨P)
	ヒット	エスケープか貼山靠(⇦⇨P+K+E)
	ガード	上段の返し技(⇦P+K)
	よろけ	各種投げ技
捜下崩捶(⇘P+K)	立ちガード	躍歩頂肘(⇨⇨⇨P)
	しゃがみガード	アキラが不利
	カウンター	裡門頂肘(⇨⇨P)

裡門頂肘をガードされても、反撃を読んで外門頂肘を仕掛けておけば、決まったときに相手に与える心理的ダメージが大きいぞ。

発生は遅いが、アキラの生命線となる下段攻撃。使わないと立ちガードで安定される。

各コマンドリストの見かた　(P)パンチ　(K)キック　(G)ガード　(E)エスケープ　(⇨)レバーを短く入れる　(➡)レバーを長く入れる　(+)同時押し　コマンドはすべてキャラクターが右を向いているときのもの。ダメージ内の(　)表記は、鷹嵐に技をヒットさせたときのものです。

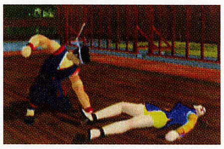
COMBO-A イージーコンボ

裡門頂肘→躍歩頂肘→槍下砲

初心者でもミスすることなく決められるイージーコンボ。空中コンボを覚えたての人に最適だ。2発目の躍歩頂肘が裡門頂肘に化けてしまわないように注意すれば、コマンドの入力は難しくないだろう。なお、裡門頂肘から始まる空中コンボということで、カウンターヒットが前提。とはいえ、重量級のキャラクターにも通用するのは嬉しいかぎり。



➡まずは裡門頂肘がカウンターでヒットしたことを確認し、躍歩頂肘のコマンドを入力。



⬆最後は槍下砲。ちょっとしたダメージでも、面倒くさがらずに入れておくことが、勝率アップに繋がる。

COMBO-B ダメージ重視

馬歩衝靠→修羅覇王靠華山

相手を高く浮かせられる馬歩衝靠から始まり、大ダメージの修羅覇王靠華山で拾うという空中コンボ。馬歩衝靠はしゃがみ状態からしか出せない技ではあるが、しゃがみダッシュをマスターしておけば、敵の上段攻撃をスカしつつ決めることができるようになる。捜下崩捶から馬歩衝靠を出していたのでは、状況を問わずに間合いが離れてしまうので注意。



➡しゃがみダッシュで敵のふところに潜り込めれば、コンボの成功率も飛躍的にアップ。



⬆馬歩衝靠がヒットしたあとは、修羅覇王靠華山の出番。コマンド入力が失敗しないように集中しておけ。

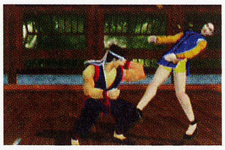
COMBO-C ガード中の相手に

開胯→躍歩頂肘→裡門頂肘→槍下砲

敵の立ちガードを崩すところから始まる空中コンボ。相手との間合いがせまく、足位置も順足であれば開胯のあとに右端脚→修羅覇王靠華山という豪華な空中コンボも狙っていけるのだが、足位置を問わずに安定するこちらのコンボを覚えてもらいたい。開胯は相手の行動により回復が可能な技ではあるが、先行入力の躍歩頂肘は確定するのでご安心を。



➡開胯で敵のガードを崩す。先行入力で躍歩頂肘を出さないと、つぎに繋がらない。



⬆躍歩頂肘がヒットすれば、こちらのもの。コマンドミスにだけ気をつけて、ひとつひとつの技を繋げるべし。

COMMAND LIST

AKIRA

技名	コマンド	種類	ダメージ	発生	硬化
●固有技					
冲捶（ちゅうすい）	P/➡P/⬅P	上	12	9	12
冲捶（ちゅうすい）	P+E	上(避け)	12	9	12
八門開打（はちもんかいだ）	PP	上中	12	10	21
環捶腿（かんすいたい）	PK	上上	20	12	25
上歩頂肘（じょうほちょうちゅう）	⇨P	中	19	11	28
裡門頂肘（りもんちょうちゅう）	⇨⇨P	中	20~40	10	24
躍歩頂肘（やくほちょうちゅう）	⇨⇨⇨P	中	20~40	10	24
揚炮（ようほう）	⇘⇘P	中	35	17	29
崩捶（ほうすい）	⇩P/⬇P	下	11/9	10/16	14
猛虎硬爬山（もうここうはざん）	⬇⇨P	中	25~65	11	28
白虎双掌打（びゃっこそうしょうだ）	⬇⇦⇨P	中	30~70	11	33
上歩衝掌（じょうほしょうしゅう）	⇦⇨P	上(酔い覚まし2)	20~65	12	24
昇腿（しょうたい）	K/➡K	上	25	14	23/25
昇腿（しょうたい）	K+E	上(避け)	25	14	23
右端脚（うたんきゃく）	⇨⇨K	中	20	13	32
連環腿（れんかんたい）	⇨⇨KK	中中	40	11	41
側腿（そくたい）	⇘K	中	24	14	27
側中腿（そくちゅうたい）	⇘K+E	中	23	14	42
龍槍式（りゅうそうしき）	⇘K+G	中	19	15	32
易前腿（ようぜんたい）	⬇K	下	10	14	22
独歩頂膝（どっぽちょうしつ）	K+G(Gを離す)	中	30	15	30
開胯（かいこ）	⇨P+G	上(ガード外し)	5	12	18
撃歩翻胯（げきほほんこ）	⇩P+G	中(ガード外し)	5	16	17
崩拳（ぽんけん）	P+K+G	中	18	19	30
捜下崩捶（そうかほうすい）	⇘P+K	下	25	25	24
馬歩衝靠（まほしょうこう）	⬇⇨P+K	中	30	14	31
跳山崩捶（ちょうざんほうすい）	⇦⇨P+K	中	55	27	31
貼山靠（てんざんこう）	⇦⇨P+K+E	中(避け)	30	17	37
鉄山靠（てつざんこう）	⇦⇨⇨P+K	中	30	11	45
●崩撃雲身双虎掌（ほうげきうんしんそうこしょう）					
崩拳（ぽんけん）	P+K+G	中	18	19	30
鷂子穿林（ようしせんりん）	崩拳中に⇦⇘P+K	ヒット投げ	26	17	49
双掌（そうしょう）	鷂子穿林中に⇩⇨or⇦P	投げコンボ	42	19	34
●修羅覇王靠華山（しゅらはおうこうかざん）					
龍槍式（りゅうそうしき）	⇘K+G	中	19	15	32
馬歩頂肘（まほちょうちゅう）	龍槍式ヒット後に⇨P	中	20	20	32
鉄山靠（てつざんこう）	馬歩頂肘ヒット後に⇦⇨⇨P+K	中	30	11	45
●背後攻撃					
拳背捶（けんはいすい）	P/⬇P	上	12	11/15	21
背落劈（はいらくへき）	⇩P	中	14	15	20
背腿（はいたい）	K	上	25	14	26
破膝腿（はしつたい）	⇩K	下	10	17	20
地旋腿（ちせんたい）	⬇K	下	30	15	33
●返し技					
外門頂肘（がいもんちょうちゅう）	⇦P+K	右上段P返し	30	19	27
揚炮（ようほう）	⇦P+K	左上段P返し	30	14	47
単翼頂（たんよくちょう）	⇦P+K	上段K返し	30	11	29
外門頂肘（がいもんちょうちゅう）	⇙P+K	肘返し	30	16	28
旋風双撞（せんぷうそうしょう）	⇙P+K	膝返し	30	12	35
上歩衝靠（じょうほしょうこう）	⇙P+K	右中段K返し	30	19	26
背歩裏肘（はいほりちゅう）	⇙P+K	左中段K返し	30	18	58
翻身単打（ほんしんたんだ）	⇩P+K	下段P返し	30	15	35
双拍手（そうはくしゅ）	⇩P+K	下段K返し	30	16	31
衝天靠（しょうてんこう）	⇖P+K	サマー返し	30	8	36
●小ジャンプ攻撃					
落歩斜捶（らくほしゃすい）	上昇中にP	中	30	35	30
落歩捶（らくほすい）	空中でP	中	30	26	22
跳刺腿（ちょうしたい）	上昇中か空中でK/着地際にK	中	30/20	10	23/25
●大ジャンプ攻撃					
落撃双捶（らくげきそうすい）	空中で⇨P	中	30	21	43
登脚（とうきゃく）	上昇中にK	中	30	6	61
落歩腿（らくほたい）	空中でK	中	30	10	28
風門倒壊（ふうもんとうかい）	空中で⇦K	中	40	12	44
飛弾腿（ひだんたい）	空中で⇨K	中	40	12	54
斧刃腿（ふじんたい）	着地際にK	中	30	11	11
●ダウン攻撃					
槍下砲（そうかほう）	⇘P	ダウン攻撃	12	17	47
撃崩捶（げきほうすい）	⇧P	ダウン攻撃	20	42	24

アキラの技には、出すこと自体が非常に難しい技がいくつもある。そのなかでも代表的なのが、崩撃雲身双虎掌と修羅覇王靠華山、そして独歩頂膝の3つ。崩撃雲身双虎掌と修羅覇王靠華山のふたつについて、特筆すべきはそのダメージ。確実に出せるのであれば、相手に相当なプレッシャーを与えられることはまちがいない。独歩頂膝に関しては空中コンボの起点としても使えるが、馬歩衝靠で代用可。

AKIRA

アキラが反撃技として使っていくべき技は、そのシチュエーションによって異なってくる。まずもっとも攻撃判定の発生が速い環捶腿(ＰＫ)は、与えるダメージこそ小さめだが、右の表に挙げた技をガードしたあとには、ほぼ確実にヒットする。ヒットしないシチューションといえば、相手がしゃがんでいるときぐらいだ。ほかの技だとコマンドの入力が正確にできないとか、反撃技になるほど素早い先行入力ができないという人たちは、まずこの環捶腿から実戦投入してみてはいかがだろう。つぎに躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ｐ)。この技は環捶腿よりもダメージが大きいうえ、攻撃判定が発生する時間も短めという優秀な技。データを見るかぎりでは、反撃技として使うのに理想的な技といえるが、実際には敵の攻撃をガードしたことにより、両者の間合いが開いてしまっているケースが多い。こうなると、技が相手に届いたとしても、それほど大きなダメージは期待できない。それどころか、届かないことだってありうるのだ。反撃技としての躍歩頂肘は、密着した状態から使うものと考えよう。反撃技で重要なのは、ガードした技の硬直時間と相手との間合いを考慮し、できるだけ大きなダメージを与えられる攻撃を出すこと。とくに、ゲームに慣れた者どうしの対戦となれば、反撃技を入れられるようなシチュエーションはそうそう訪れない。限られたチャンスを逃さず、的確に反撃しておけば、相手はプレッシャーを感じてガードに固執するというもの。こうなれば開胯(⇨Ｐ＋Ｇ)からの空中コンボや、投げ技が活きてくる。


⬅反撃技が確定するシチュエーションは、同時に投げ技が入るチャンスでもある。

対戦相手別反撃技リスト

対戦相手	技名	返し技
VS アキラ	躍歩頂肘	連環腿→槍下炮
	鉄山靠	鉄山靠→槍下炮
	崩拳	躍歩頂肘→裡門頂肘→槍下炮
	馬歩衝靠	躍歩頂肘→裡門頂肘→槍下炮
VS ジャッキー	エルボースピンキック	躍歩頂肘→揚炮→槍下炮
	ダブルローキック	白虎双掌打
	パンチロースピンキック	鉄山靠→槍下炮
	ニーキック	躍歩頂肘→立ちP→躍歩頂肘→槍下炮
VS サラ	ダブルジョイントバット	躍歩頂肘→修羅覇王靠華山
	ロースピンキック	鉄山靠→槍下炮
	トーキックジャックナイフ	揚炮→修羅覇王靠華山
	パンチサイドキック	環捶腿
VS ラウ	燕子掌	揚炮→修羅覇王靠華山
	地掃腿	鉄山靠→槍下炮
	飛燕転身掌	鉄山靠→槍下炮
	連環転身掃脚	鉄山靠→槍下炮
VS パイ	飛燕単脚	躍歩頂肘→修羅覇王靠華山
	飛燕烈脚	鉄山靠→槍下炮
	連環転身掃脚	鉄山靠→槍下炮
	連環背転脚	揚炮→修羅覇王靠華山
VS ウルフ	ショートショルダー	躍歩頂肘→側腿→槍下炮
	ニーブラスト	躍歩頂肘→側腿→槍下炮
	スクリューラリアート	環捶腿
	ロースマッシュ	白虎双掌打
VS ジェフリー	ニーアタック	躍歩頂肘→立ちP→躍歩頂肘→槍下炮
	ケンカアッパー	躍歩頂肘→裡門頂肘→槍下炮
	ミドルヘルスタッブ	躍歩頂肘→裡門頂肘→槍下炮
	ダッキングロー	馬歩衝靠→立ちP→躍歩頂肘→槍下炮
VS カゲ	龍尾閃	馬歩衝靠→浮き方でコンボを考える
	旋蹴り	環捶腿
	裏水車	鉄山靠→槍下炮
	雷龍飛翔脚	鉄山靠→槍下炮
VS シュン	仰穿腿	馬歩衝靠→立ちP→躍歩頂肘
	前旋掃腿	鉄山靠→槍下炮
	酔仙手	揚炮→立ちP→躍歩頂肘→槍下炮
	斜側連脚	揚炮→立ちP→躍歩頂肘
VS リオン	盤肘	環捶腿
	穿弓腿	鉄山靠→槍下炮
	落撃掌	躍歩頂肘→裡門頂肘→槍下炮
	斜歩斜掃捶	馬歩衝靠→修羅覇王靠華山
VS 葵	中段肘当	躍歩頂肘→右端脚→躍歩頂肘→槍下炮
	旋桜	躍歩頂肘→立ちP→躍歩頂肘→槍下炮
	横打	躍歩頂肘→右端脚→躍歩頂肘→槍下炮
	草薙	鉄山靠→槍下炮
VS 鷹嵐	髷龍	鉄山靠→槍下炮
	肘当て	環捶腿
	勝ち上げ	鉄山靠→槍下炮
	露払い	鉄山靠→槍下炮

投げ/投げ抜けコマンド

技名	コマンド	種類	ダメージ	投げ抜けコマンド
倒身捜腿(とうしんそうたい)	P+G	投げ	10+20+10	P+G
弓歩頂肘(きゅうほちょうちゅう)	敵の側面でP+G	側面投げ	40	投げ抜け不可能
大浙江(だいせっこう)	敵の背後でP+G	背後キャッチ投げ	55	投げ抜け不可能
順身翻胯(じゅんしんほんこ)	⇨⇦P+G	投げ(崩し)	0	⇦P+G
獅子抱月(ししほうげつ)	⬂P+G	投げ	20+30	⬂P+G
獅子抱月(ししほうげつ)	⬂P+G(壁が背後)	壁投げ	80	⬂P+G
進歩里胯(しんぽりこ)	⬃P+G	投げ(崩し)	0	⬃P+G
心意把(しんいは)	⬃⇨P+G	投げ	60(55)	⇨P+G
大纏崩捶(だいでんほうすい)	⇦⇨P+G	投げ	20+15+25 (15+25+15)	⇨P+G
鷂子穿林(ようしせんりん)	⇦⬂P+G	投げ	40	⬂P+G
順歩翻胯(じゅんほほんこ)	⇦⇩P+G	投げ(崩し)	10	⇩P+G

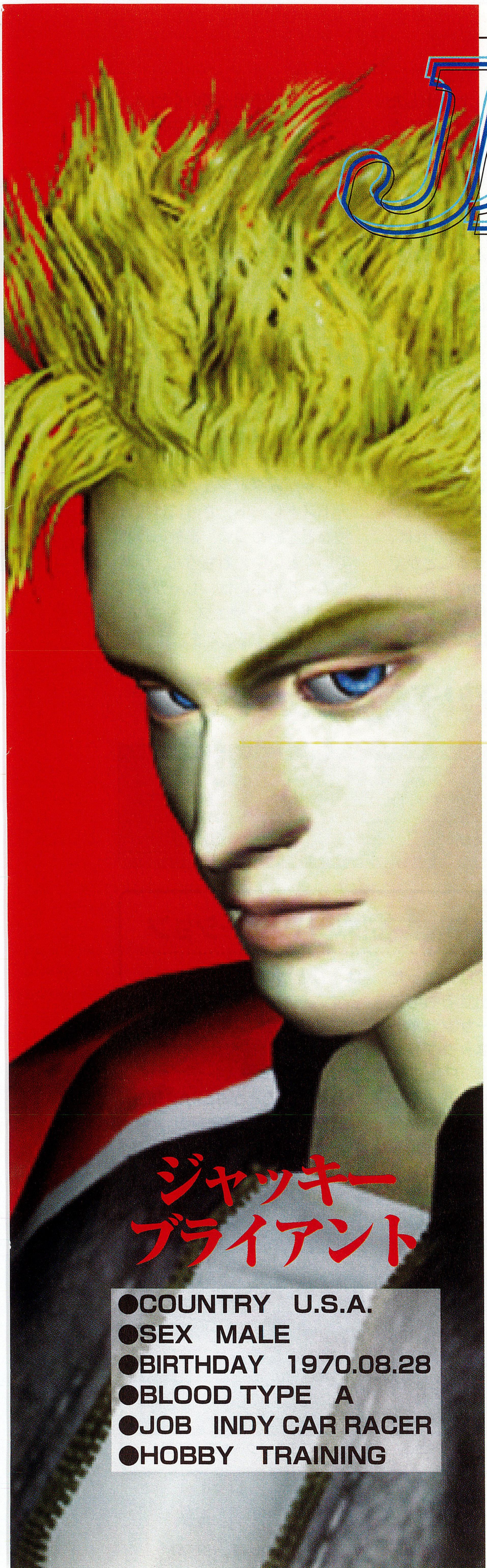
アキラが持っている技の種類は非常に豊富。コンビネーションに投げ技、ガード崩しに返し技など、あらゆるシチュエーションに対応できるようになっている。そのなかでも注目したいのが投げ関係。正面からの上段投げ(崩し含む)だけでも、8種類もの投げ技を持っているのだから、相手としては投げ抜けをこころみるだけでひと苦労。ステージの端などでは、リングアウト狙いの投げを読まれることもあるだろうが、そういう状況だからこそ、リングアウトとは無縁な投げを使ってみるべき。意外な場所で意外な投げを使っていけば、そう簡単に投げ抜けされることはない。

VFマメ知識 間合いによる変化

アキラの技は間合いによってダメージの変化するものが多い。反撃技ひとつをとっても、それが密着した状態から出したものか、遠距離から出したものかでダメージが違う。鉄山靠などは、その影響が顕著にあらわれている技である。

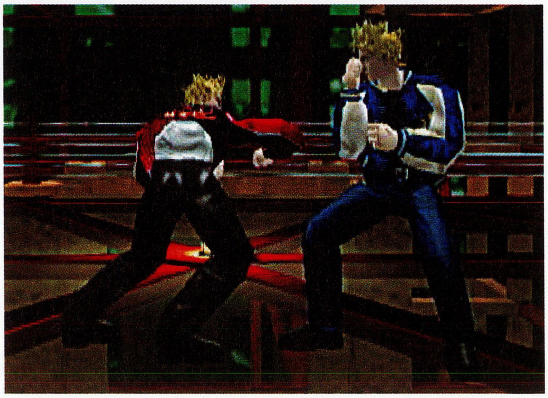

⬆浮かせる高さまで変わってくる。


⬆ダメージをロスなく与えよう。



JACKY

性能の良いエルボーをメインに



ジャッキーで勝ち抜くためには、中段のライジングエルボー(⇨P)の存在が欠かせない。攻撃判定の発生が速いうえ、ガードされたとしても、ジャッキー側があからさまに不利になるというわけではないからだ。ライジングエルボーを出したジャッキーの硬直時間と、ガードした相手の硬直時間を比較してみると、相手のほうがさきに動き出せるのはたしか。しかしそれでも、「不利ではない」と断言できる要因はどこにあるのだろう？　その答えは、この技のあとに(K)を入力するだけで、コンビネーション技のひとつであるエルボースピンキック(⇨ＰＫ)へと移行できることに隠されている。ライジングエルボーをガードさせることができれば、そのあとに相手がとる行動としては、打撃や投げによる反撃か、ガードやエスケープといった防御の2通りしか考えられない。そこで、前者に対してはディレイをかけたスピンキック(K)が、後者に対してはしゃがみダッシュからの投げ技が効いてくるというわけ。このライジングエルボーからの打撃と投げの2択攻撃は、ジャッキーの基本戦法として頭に叩きこんでおこう。スクァトストレート(⇩P/⬇P)やローキック(⇙K/⬇K)、スラントバックナックル(⇙P)といった下段攻撃も織り交ぜていけば、ライジングエルボーがさらに活きてくることまちがいなし。強引な打撃で割り込みを考えている相手に対しては、無理してカウンターを狙ったりせず、きっちりとガードしたあとで、反撃技を入れてやるべし。使う技は当然、エルボースピンキックからのジャンピングニースタンプ(⇧P)。与えるダメージを少しでも大きくしたいというのなら、ライトニングストレート(⇘ＰＰＰ)からのジャンピングニースタンプがオススメだ。

基本フローチャート

エルボー(⇨P)
- ヒット → **スピンキック(K)**
- ガード → **エルボーか各種投げ技**

エルボーが重要。ヒットすればスピンキックが確定で、ガードされても危険が少ない。

スラントバックナックル(⇙P)
- ヒット → **サマーソルトキック(⇖K)**
- ガード → **エスケープ**
- カウンター → **ニーキック(⇨K)**

スラントバックナックルは貴重な下段攻撃。これでしゃがませてサマーソルトのような威力の高い中段を狙っていくのも有効な戦法。

各コマンドリストの見かた　(P)パンチ　(K)キック　(G)ガード　(E)エスケープ　(⇨)レバーを短く入れる　(➡)レバーを長く入れる　(＋)同時押し　コマンドはすべてキャラクターが右を向いているときのもの。
ダメージ内の(　)表記は、鷹嵐に技をヒットさせたときのものです。

JACKY

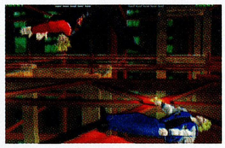
COMBO-A イージーコンボ

ニーキック→サマーソルトキック

これが入るのは足位置が順足のときのみ。逆足になっていると間合いが離れてしまい、サマーソルトキックが届かなくなってしまう。足位置に関係なく確定するのはニーキック→スクァトストレート→スラントロースピンキックという空中コンボ。また、ニーキックがカウンターで入ると、ニーキックからダブルパンチニーキックまでも入るようになる。

➡ニーキックは、ヒットしたかガードされたかを確認するだけの余裕があるのが嬉しい。





⬆サマーソルトキックはコマンド自体は簡単。足位置の関係によってヒットしないことがあるのが難点か。

COMBO-B ダメージ重視

ビート&バックナックル→サマーソルトキック

こちらは足位置が逆足で、ビート&バックナックルがカウンターでヒットしなければ成立しない空中コンボ。条件は厳しいが、コマンドの入力自体は簡単なので、気軽に狙っていけるのが嬉しい。なお鷹嵐が相手のときは、最後のサマーソルトキックは当たらない。その反面、軽量級のキャラクターに対しては、途中にPKキャンセルをはさむことができる。

➡ビート&バックナックルがカウンターヒット！ 相手が浮いたのを確認したら……。





⬆サマーソルトキックでとどめをさせ!! 鷹嵐以外のすべてのキャラに入る、お手軽で威力の高い空中コンボ。

COMBO-C ガード中の相手に

スピンヒールソード→サマーソルトキック

こちらもサマーソルトキックで締めるコンボ。サラのロースピンキックやウルフのグリズリーラリアート、ラウの地掃腿などをガードしたとき、そこからの反撃用として、このコンボを狙ってみたい。サマーソルトキックのコマンドを入力するタイミングが難しく、相手が地面でバウンドする瞬間を狙わなければならない。トレーニングモードで要練習。

➡スピンヒールソードのあとは、バウンドコンボとしていろいろな技が入るが……。





⬆大ダメージを期待するのなら、サマーソルトキックを使うべき。ほかの技を使う利点が見当たらない。

まえのページで、ヒットしたときとガードされたときのふたつのシチュエーションを挙げ、ライジングエルボーの重要性を説明してきた。ここからはカウンターをとったときと、よろけさせたとき、このふたつの状態を挙げて説明していこう。

まず相手の反撃にあわせるように、カウンターでライジングエルボーがヒットした場合。このときジャッキー側としては、スピンキックを出すのではなく、ふたたびライジングエルボーを出していくのがベスト。攻めを持続させることができるわけだ。いっぽう、しゃがんだ相手にライジングエルボーを当てれば、強制的によろけさせることができる。このときはカウンターヒットさせたときよりも、ジャッキーが有利な状態となるため、各種投げ技を狙っていくといい。ここまでの解説から、中段攻撃のライジングエルボーと投げ技の2択攻撃で戦っていける感のあるジャッキー。しかし、それだけでは攻めが単調になってしまい、相手の行動しだいでは、手痛い反撃を喰らうこともあるだろう。そうならないためにも、ライジングエルボー以外の技を覚えておくべき。オススメはストレートリード(P/➡P)。いわゆる立ちパンチだ。これをガードさせておき、相手の動きを封じたうえでライジングエルボーやしゃがみダッシュからのスクァトストレート、さらには投げ技などを絡めつつ、果敢に攻めていくといい。もちろん、反撃してくる相手には、しゃがみバックダッシュやエスケープで、攻撃を回避することを忘れずに。

投げ/投げ抜けコマンド

技名	コマンド	種類	ダメージ	投げ抜けコマンド
ノーザンライトボム	P+G	投げ	50（55）	P+G
ネックスラッシング	敵の側面でP+G	側面投げ	5+5+15+15（15+15+5+5）	投げ抜け不可能
フェースクラッシャー	敵の背後でP+G	背後投げ	50	投げ抜け不可能
ネックブリーカードロップ	⇨⇨P+G	投げ	40	⇨P+G
ニーストライク	⇨⇦P+G	投げ	50＋10	⇦P+G
サディスティックハンギングニー	⬂⬂P+G	投げ	40＋10	⬂P+G
ウォールフェースクラッシュ	⇨⇨P+G（壁が前）	壁投げ	65	⇨P+G

VFマメ知識 投げのバリエーション

ジャッキーの投げは、立った状態の正面から出せるものに限定すると、ノーザンライトボム(P＋G)、ネックブリーカードロップ(⇨⇨P＋G)、ニーストライク(⇨⇦P＋G)、サディスティックハンギングニー(⬂⬂P＋G)の4種類しかない。そのため、ほかのキャラと比べると、どう考えても投げ抜けされやすいというのが本音。相手を投げるときは、ひとつの投げ技にこだわらず、ランダムに散らしていくことが重要になるだろう。くれぐれも、破壊力の高さに魅せられてニーストライクばかりを使うことがないように。



⬅ダメージ重視ならばニーストライクを。



⬆ライジングエルボーをガードさせ、



⬆サディスティック～も使っておけ。

JACKY

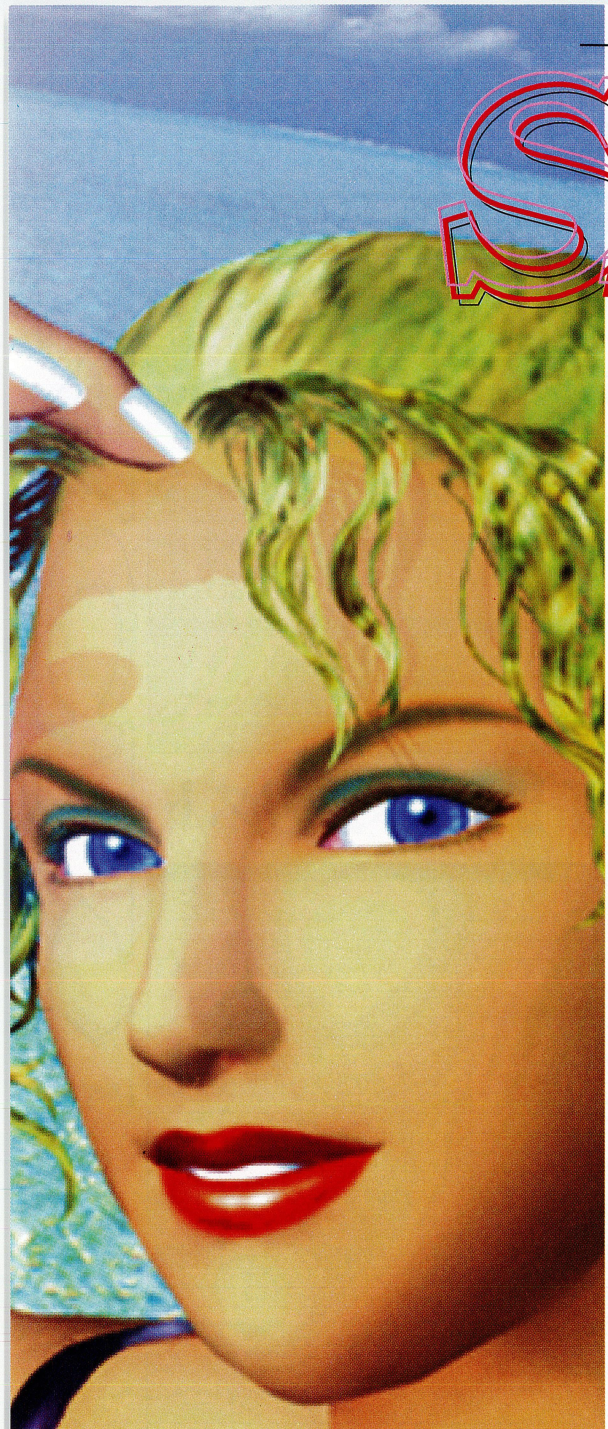
COMMAND LIST

技名	コマンド	種類	ダメージ	発生	硬化
●固有技					
ストレートリード	P/➡P	上	12	9	12
スゥエーフック	P+E	上	14	12	17
ジャブストレート	PP/➡PP	上上	12	8	19
フラッシュピストンパンチ	PPP	上上上	14	10	20
コンボエルボー	PP⇨P	上上中	19	15	25
パンチサイドキック	PK	上中（逆構え）	19	12	27
パンチスピンキック	PK	上上（正構え）	30	18	19
パンチロースピンキック	P⇩K	上下	20~35	22	35
ダブルパンチスナップキック	PPK	上上上	30	14	29
ライジングエルボー	⇨P	中	19	11	22
エルボーバックナックル	⇨PP	中上	15	14	28
エルボーナックルスピンキック	⇨PPK	中上上	18	18	42
エルボーナックルロースピンキック	⇨PP⇩K	中上下	14	19	28
エルボースピンキック	⇨PK	中上	20	14	31
パンチハイキック	➡PK	上上	20	12	25
ヴァーティカルフックキック	K	上	25	13	32
ヴァーティカルフックキック	K+E	上(避け)	25	13	32
ミドルキック	⬂K	中	25	14	30
ミドルサイドキック	⬂K+E	中(避け)	25	14	31
スクァトストレート	⇩P/⬇P	下	11/9	16/10	14
ローキック	⬃K/⬇K	下	12	14	26
コンボエルボーバックナックル	➡PP⇨PP	上上中上	15	14	28
コンボエルボーナックルスピンキック	➡PP⇨PPK	上上中上上	18	18	42
コンボエルボーナックルロースピンキック	➡PP⇨PP⇩K	上上中上下	14	19	28
フラッシュピストンパンチ	➡PPP	上上上	14	11	16
ビートナックル	P+K	中(酔い覚まし1)	20	14	34
ビート&バックナックル	P+KP	中上	12	20	20
ビート&ナックルスピン	P+KPK	中上上	30~50	25	33
ビート&ナックルロースピン	P+KP⇩K	中上下	20~35	25	37
ビートスピンキック	P+KK	中上	20	16	36
コンボエルボースピンキック	PP⇨PK	上上中上	20	14	31
ダブルパンチニーキック	PP⇨K	上上中	30	15	30
ダブルパンチロースピンキック	PP⇩K	上上下	12	14	26
ジャブストレートバックナックル	PP⇦P	上上上	22	15	29
コンボバックナックルスピン	PP⇦PK	上上上上	25~50	25	33
ジャブダブルストレート	PP⇧P	上上上	25	15	26
スピニングキック	K+G	上	30~50	24	25
スピニングキックロースピンキック	K+G⇩K+G	上下	20~40	19	41
キックバックナックル	KP	上上	15	20	26
コンボナックルスピンキック	KPK	上上上	30~50	25	33
コンボナックルロースピンキック	KP⇩K	上上下	20~35	25	37
ダブルスピニングキック	KK	上中	20	19	43
2ウェイスピンキック	K⇩K	上下	12	19	26
ニーキック	⇨K	中	30	15	30
ダッシュハンマーキック	⇨⇨K	中	30	13	31
ダブルローキック	⬃KK	下下	15	19	28
スマッシュフック	⬂P	上(酔い覚まし1)	10	12	21
フックコンボ2	⬂PP	上上(酔い覚まし1)	14	14	18
トリプルフック	⬂PPP	上上中（酔い覚まし1)	14	15	25
ライトニングフック	⬂PPPP	上上中中（酔い覚まし1)	14	8	34
ライントニングストレート	⬂PP⇨P	上上上	25	15	26
ダブルミドルキック	⬂KK	中中	25	20	39
ライトニングキック1	⇩P+K	中	8	9	28
ライトニングキック2	⇩P+KK	中中	8	15	24
ライトニングキック3	⇩P+KKK	中中中	8	13	24
ライトニングキック4	⇩P+KKKK	中中中上	10	17	26
ライトニングキック5	⇩P+KKKKK	中中中上上	30	20	33
トーキック	⇩K	中	24	18	25
レッグスライサー	⇩K+G	下	25	18	33
スラントバックナックル	⬃P	下	20	15	30
ライトニングストーム1	⬃P+K	中	8	12	18
ライトニングストーム2	⬃P+KK	中中	8	6	31
ライトニングストーム3	⬃P+KKK	中中中	8	14	24
ライトニングストーム4	⬃P+KKKK	中中中上	10	16	42
ライトニングストーム5	⬃P+KKKKK	中中中上上	30	20	31
ライトニングロー	⬃P+KKKK⇩K	中中中上下	30	20	31
スラントロースピンキック	⬃PK	下下	20-35	28	37
スピニングバックナックル	⇦P	上	22	15	21
ダブルスピンナックル	⇦PP	上上	25	15	30
スピニングアームキック	⇦PK	上上	25-50	25	33
スピニングロースピンキック	⇦P⇩K	上下	20-35	25	37
スピニングスラントバックナックル	⇦P⬃P	上下	15	16	25
サイドフックキック	⇦K	中	20	17	26
スピンヒールソード	⇦K+G	中	30	20	22
ミドルスピンキック	⇦⇨K+G	中	36	17	41
サマーソルトキック	⬁K	中	60	12	51
●振り返り攻撃					
サイドフックターン	⇦⇦P	上	14	12	18
スピニングキックターン	⇦⇦K	上	30	15	32

技名	コマンド	種類	ダメージ	発生	硬化
●背後攻撃					
ターンナックル	P	上	20	9	26
ターンキック	K	上	36	14	43
ターンスラントバックナックル	⇩P	下	14	17	24
ターンロースピンキック	⇩K	下	20	17	27/25
ターンナックルスピニングキック	PK	上上	25-50	25	33
ターンナックルサイドキック	PK	上中	19	12	27
ターンナックルロースピンキック	P⇩K	上下	20-35	25	37
ターンスラントロースピンキック	⇩PK	下下	20-35	29	37
●小ジャンプ攻撃					
エルボー	上昇中にP	中	30	34	28
ステップストレート	空中でP	中	30	26	23
ステップフックキック	上昇中か空中でK	中	30	10	22
ステップヒールキック	着地ぎわにK	中	20	10	25
●大ジャンプ攻撃					
ジャンピングフックナックル	空中で⇨P	中	30	21	43
ハイジャンプキック	上昇中にK	中	30	5	56
ハイジャンプミドルキック	空中でK	中	30	10	28
ハイジャンプヒールキック	着地ぎわに	中	30	10	25
ハイジャンプドロップキック	空中で⇨K	中	40	12	54
ジャンプオーバーキック	空中で⇦K	中	40	12	44
●ダウン攻撃					
サッカーボールキック	⬂K	ダウン攻撃	13	18	49
ジャンピングニースタンプ	⇧P	ダウン攻撃	30	33	45
ハイジャンプニースタンプ	⇩⬆P	ダウン攻撃	40	36	45
●移動技					
スイッチステップ	⇩⇩	移動		1	11
エスケープロール	⇩⬁	移動		1	1

対戦相手別反撃技リスト

対戦相手	技名	返し技
VS アキラ	躍歩頂肘	ニーキック→下P→スラントロースピンキック
	鉄山靠	ニーキック→下P→スラントロースピンキック
	崩拳	サマーソルトキック
	馬歩衝靠	ライトニングストレート→小ダウン攻撃
VS ジャッキー	エルボースピンキック	コンボナックルロースピンキック→小ダウン攻撃
	ダブルローキック	エルボースピンキック→小ダウン攻撃
	パンチロースピンキック	スピンヒールソード→サマーソルトキック
	ニーキック	エルボースピンキック→小ダウン攻撃
VS サラ	ダブルジョイントバット	ライニングストレート→小ダウン攻撃
	ロースピンキック	スピンヒールソード→サマーソルトキック
	トーキックジャックナイフ	ニーキック→ダブルパンチニーキック→小ダウン攻撃
	パンチサイドキック	フラッシュピストンパンチ
VS ラウ	燕子掌	ニーキック→サマーソルトキック
	地掃腿	スラントロースピンキック→サマーソルトキック
	飛燕転身掌	エルボースピンキック→小ダウン攻撃
	連環転身掃脚	スピンヒールソード→サマーソルトキック
VS パイ	飛燕単脚	ニーキック→ダブルパンチニーキック→小ダウン攻撃
	飛燕烈脚	ニーキック→下P→大ダウン攻撃
	連環転身掃脚	スピンヒールソード→サマーソルトキック
	連環背転脚	ニーキック→ダブルパンチニーキック→小ダウン攻撃
VS ウルフ	ショートショルダー	エルボースピンキック→小ダウン攻撃
	ニーブラスト	エルボースピンキック→小ダウン攻撃
	コメットフック	フラッシュピストンパンチ
	ロースマッシュ	エルボースピンキック→小ダウン攻撃
VS ジェフリー	ニーアタック	ライトニングストレート→小ダウン攻撃
	ケンカアッパー	エルボースピンキック→小ダウン攻撃
	ミドルヘルスタップ	ライトニングストレート→小ダウン攻撃
	ダッキングロー	サマーソルトキック
VS カゲ	龍尾閃	ビート&バックナックル→レッグスライサー→サッカーボールキック
	旋蹴り	フラッシュピストンパンチ（レバー前入れ）
	裏水車	ニーキック→サマーソルトキック
	雷龍飛翔脚	スピンヒールソード→クイックフォワード→サマーソルトキック
VS シュン	仰穿腿	エルボースピンキック→小ダウン攻撃
	前旋掃腿	サマーソルトキック
	酔仙手	ニーキック→サマーソルトキック
	斜側連脚	ニーキック→下P→大ダウン攻撃
VS リオン	盤肘	フラッシュピストンパンチ（レバー前入れ）
	穿弓腿	スピンヒールソード→クイックフォワード→サマーソルトキック
	落撃掌	エルボースピンキック→小ダウン攻撃
	斜歩斜掃捶	ニーキック→下P→スラントロースピンキック
VS 葵	中段肘当	エルボースピンキック→小ダウン攻撃
	旋桜	エルボースピンキック→小ダウン攻撃
	横打	エルボースピンキック→小ダウン攻撃
	草薙	ニーキック→下K→サマーソルトキック
VS 鷹嵐	髷龍	ダブルスピンナックル→クイックフォワード→サマーソルトキック
	肘当て	フラッシュピストンパンチ
	勝ち上げ	ライトニングストレート→大ダウン攻撃
	露払い	ニーキック→大ダウン攻撃



SARAH

ストレートリードが攻めの起点

サラはその身の軽さを生かして、ストレートリード(P)やスクァトストレート(⬇P)を多用していく。なぜならば、彼女のストレートリードはほかのキャラと比べて攻撃判定の発生が速く、しかもガードされても不利にならないというもの。ヒットやガードを見極めることなく、攻め続けることができるというわけだ。

ストレートリードのあとは、投げ技に中段と下段をまじえた3択攻撃を仕掛けていくといい。中段はライジングエルボー(⇨P)を、下段はスゥエーローキック(⬇K＋E)、投げ技はレッグホールドスロー(⇦⇨P＋G)が、破壊力の高さからみてオススメだ。相手の投げ抜けを想定しておき、ライトニングニースマッシュ(⇦P＋G)を攻めのバリエーションに加えておくと、いやらしさはさらに増大。また、ストレートリードだけではなく、コンビネーション技であるジャブストレート(PP)にも注目すべき。ストレートリードほど高性能ではないものの、ガードされたとしても、エスケープやしゃがみダッシュバックで敵の反撃を避けられる。もちろん、避けると見せかけてスゥエーローキックを出し、敵の上段攻撃に対してカウンターをとるのも悪くない。相手が固まっていたら投げてやるべし。



ちなみに、下段攻撃としてローキック(⬇K)ではなくスゥエーローキックを使う理由は、こちらのほうがガードされたあとの硬直時間が短いから。カウンターでヒットさせたときなど、そこからライジングエルボーと投げ技の2択攻撃を仕掛けてやれば、確実に相手の体力を削ることができる。サラはその外見とは相反して、地味な攻撃が重要になってくるということだ。

基本フローチャート

- **ライジングエルボー(⇨P)**
  - ヒット → ダブルジョイントバッド(⇨PK)
  - ガード → 各種投げ技
  - ディレイ → ニーキック(⇨K)

  ライジングエルボーはジャッキーのそれとは違い、ガードされると反撃が確定してしまう。だからといって諦めずに、ガードや投げ抜けをこころみよう。

- **バックナックルターン(⇦⇦P)**
  - ガード → エスケープ
  - ヒット → ライジングエルボー(⇨P)

  技のリーチが長い、ターンロースピンキックを当てるのが目的。

各コマンドリストの見かた　(P)パンチ　(K)キック　(G)ガード　(E)エスケープ　(⇨)レバーを短く入れる　(➡)レバーを長く入れる　(＋)同時押し　コマンドはすべてキャラクターが右を向いているときのもの。
ダメージ内の(　)表記は、鷹嵐に技をヒットさせたときのものです。

サラ ブライアント

- ●COUNTRY　U.S.A.
- ●SEX　FEMALE
- ●BIRTHDAY　1973.07.04
- ●BLOOD TYPE　AB
- ●JOB　COLLEGE STUDENT
- ●HOBBY　SKY DIVING

COMMAND LIST

技名	コマンド	種類	ダメージ	発生	硬化
●固有技					
ストレートリード	P/➡P/⬅P	上	10	8	12
スゥエースマッシュ	P+E	上	14	21	20
スクァトストレート	⇩P/⬇P	下	11/9	16/10	14
バーティカルフックキック	K/➡K	上	25	12	25
バーティカルフックキック	K+E	上(避け)	25	12	25
ローキック	⬇K	下	12	14	26
スゥエーローキック	⬇K+E	下	10	13	21
ダブルローキック	⬇KK	下下	15	19	28
スピンキック	K+G	中	20~30	22	27
ハイキックストレート	KP	上上	8	23	13
パンチハイキック	PK	上上	20	12	25
ダブルスラストキック	KK	上上	10	17	30
ジャブ、ストレート	PP	上上	10	9	15
フラッシュピストンパンチA	PPP	上上上	10	10	18
フラッシュピストンパンチB	PP⇦P	上上上	10	9	18
フラッシュピストンパンチC	PP⇧P	上上上	10	8	17
ダブルパンチスナップキック	PPK	上上上	30	14	29
コンボライジングニー	PPPK	上上上中	35	14	45
コンボサマーソルトキック	PPP⬁か⇦K	上上上中	35	10	46
コンボライジングキック	PPP⇧K	上上上中	30	15	53
パンチサイドキック	P⇩K	上中	19	12	27
スナップサイドチョップ	⬂P	上(酔い覚まし2)	12	12	19
ライジングエルボー	⇨P	中	12	11	23
ニーキック	⇨K	中	30	15	30
ミドルキック	⬂K	中	10	12	30
サイドミドルキック	⬂K+E	中	19	12	40
ライジングニー	⬇⇨K	中	35	14	45
ライジングニーダブル	⬇⇨KK	中中	22	20	30
ライジングニーコンボ	⬇⇨K着地後にK	中中	28	8	29
ステップラウンドキック	⇨K+G	中	25	28	24
ロースピンキック	⬂K+G	下	20	24	35
イリュージョンキック	⬂KK	中上	14	9	28
ダブルジョイントバット	⇨PK	中中	25	14	31
ミラージュキック	⬂KKK	中上上	20	17	35
イリュージョンジャックナイフ	⬂KK⇨K	中上中	21	28	31
イリュージョンローキック	⬂KK⇦K	中上下	21	22	30
ダブルステップニー	⇨K ⬂K	中中	45	49	37
エルボーヒールソード	⇨P⇦K	中中	25	18	34
エルボーサイドチョップ	⇨P ⬂P	中上(酔い覚まし1)	12	15	20
ダッシュニー	⇨⇨K	中	30	13	35
ジャックナイフキック	⇩K	中	24	13	28
ドラゴンスマッシュキャノン	⬃K	中	35	15	36
トーキック	⇩P+K	中	13	18	27
トーキックジャックナイフ	⇩P+KK	中中	26	17	29
サイドフックキック	⬃K+G	中	22	17	30
レッグスライサー	⇩K+G	下	25	18	33
ジャックナイフサイドキック	⇩KK	中中	23	18	29
ダブルキック	⇦K	上上	10+20	13	26
サマーソルトキック	⬁K	中	50	12	43
スピンエッジキック	⇦K+G	中	30	16	32
スピンヒールソード	⬁K+G	中	30	20	22
フルスピンヒールキック	⇧か⬀K	中	25	23	23
ラウンドキック	⇧K+G	中	25	20	20
トルネードキック	⬀K+G	上	20~50	28	29
●振り返り攻撃					
バックナックルターン	⇦⇦P	上	14	10	16
バックスピンキックターン	⇦⇦K	上	25	19	26
スピンターンキック	⬇⇦K	上	20	12	27
●背後攻撃					
スピンターンキック	⬇⇦K	上	20	12	27
ダブルスピンキック	⬇⇦KK	上上	20	18	21
ターンナックル	P	上	10	10	22
ターンキック	K	上	30	27	34
ドラゴンキック	⇨K	上	26	27	34
ターンライジングキック	⬂K	上	25	19	36
ターンローストレート	⇩P	下	14	13	25
ターンロースピンキック	⇩K	下	20	17	27
●小ジャンプ攻撃					
エルボー	上昇中にP	中	30	34	28
ステップストレート	空中でP	中	30	8	34
ステップフックキック	空中でK	中	20	10	13
ステップヒールキック	着地ぎわにK	中	20	10	19
●大ジャンプ攻撃					
ジャンピングフックナックル	空中で⇨P	中	30	21	43
ハイジャンプミドルキック	上昇中にK	中	30	5	56
ハイジャンプキック	空中でK	中	30	10	28
ハイジャンプヒールキック	着地際にK	中	30	11	11
ドラゴンキック	空中で⇨K	中	40	12	44
ジャンプオーバーキック	空中で⇦K	中(背後に攻撃)	40	12	44

技名	コマンド	種類	ダメージ	発生	硬化
●ダウン攻撃					
ジャンピングニースタンプ	⇧P	ダウン攻撃	30	33	45
サッカーボールキック	⬂K	ダウン攻撃	13	18	49
ハイジャンピングニースタンプ	⇩⬆P	ダウン攻撃	40	36	45
●移動技					
ムーンサルト	⬀P	移動系		10	6
ヒールキックムーンサルト	⇧or⬀KP	移動系		1	54
エスケープロール	⇩⬁	移動系		1	1
●走り攻撃					
ランニングニー	走りながらK+G	中	20~70	19	39

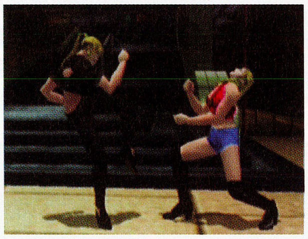
SARAH

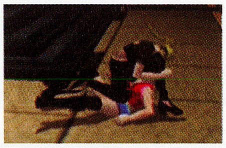
COMBO-A イージーコンボ

トーキックジャックナイフ→フラッシュピストンパンチC→ハイジャンピングニースタンプ

トーキックジャックナイフ(⇩P+KK)は、立っている相手はもちろん、しゃがんでいる相手をも空中コンボに持ち込める。最後のハイジャンピングニースタンプ(⇩⬆P)まで入れることができれば、与えるダメージは相当なもの。なお足位置が順足のときにかぎり、トーキックジャックナイフからサマーソルトキックが繋がるので、覚えておいてもらいたい。

➡トーキックジャックナイフを使っていく最大の理由は、そのリーチの長さにあり。





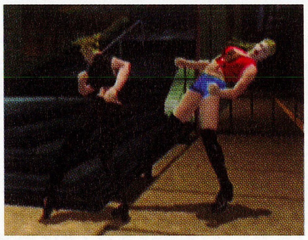
⬆ハイジャンピングニースタンプのダメージを考えると、積極的に狙っていきたい空中コンボのひとつ。

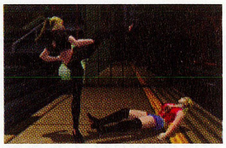
COMBO-B 強引ヒット・コンボ

ラウンドキック→ジャックナイフキック

ラウンドキック(⇧K+G)自体が攻撃判定の強い技なので、気遅れすることなく使っていきたい。立っている相手にカウンターでヒットすれば、コンボライジングニー(PPPK)で締めることが可能。ノーマルヒットでも、順足であればジャックナイフキックが、逆足ならサマーソルトキック(⬁K)を入れることができる。下段攻撃を多用する相手に有効。

➡ラウンドキックは下段攻撃を回避できるので、カウンターでヒットする機会が多い。





⬆足位置の状態を把握し、拾っていく技を使い分けないと、スカってしまうことがある。注意しておこう。

サラもジャッキーと同じくライジングエルボー(⇨P)を持っている。しかしジャッキーのそれと比べると、性能が悪いため、多用は控えるべき。というのも、相手にガードされた時点で反撃としての投げ技が確定し、ノーマルヒットでもサラ側が不利だからだ。投げ技とダブルジョイントバット(⇨PK)の2択に頼るのも、ほどほどにしておこう。

LAU

COMBO-A 強引ヒット・コンボ

斜上掌→連環転身掃脚

斜上掌は攻撃判定が出るのがやや遅いものの、ノーマルヒットならば雷撃掌が、カウンターヒットならば、相手を浮かせたあとに連環転身掃脚（PPP⇩K）が入る。ガードされたとしても、冲捶（P）によるフォローを入れておけば、そう簡単に反撃されることはないだろう。ローリスクかつハイリターンな空中コンボ始動技、それが斜上掌である。

➡とにかくにも斜上掌を出せないことには、お話にならない。そこから練習せよ。





⬆連環転身掃脚の入力は非常に簡単なので、浮かせてしまえばあとはラクなもの。ここでミスしないように。

COMBO-B ガード中の相手に

飛燕連掌→連環転身掃脚

飛燕連掌（⇦⇦P⇩P）が背後攻撃なので、1発目の背旋連掌（P⇦P）で相手に背を向けてからの攻撃となる。結果として、混戦時に気軽に狙っていけるものではないが、ヒットさせれば確実に空中コンボへと繋げられるのは頼もしいかぎり。安心して連環転身掃脚による大ダメージが期待できる。とはいえ、アンジュレーションが絡むと保証はできないが。

➡飛燕連掌はノーマルヒットでも相手を浮かせることができるが、ガードされると危険。





⬆連環転身掃脚をすべてヒットさせることができれば、与えるダメージは相当なもの。ラウ使いの必修項目だ。

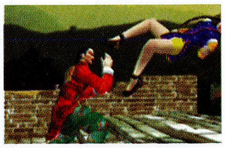
COMBO-C イレギュラーコンボ

旋中腿→冲捶→旋栽腿→踏襲撃

旋中腿（⇘K）を、ダメージ18以上の技に対してカウンターヒットさせたときのみ成立する空中コンボ。相手の使った技によって浮かせる高さが違うので、そのつど空中コンボを変化させることが可能。とはいえ、浮いた高さからコンボを使い分けるのは至難のワザ。ここに挙げている冲捶（P）→旋栽腿（⇩K）→ダウン攻撃の踏襲撃（⇘K）を覚えてくれ。

➡旋中腿がダメージ18以上の技にカウンターヒットすると、相手を浮かすことができる。





⬆浮いたあとの対応はさまざまだが、欲張って落とすのは馬鹿げているので、冲捶は1発に止めておこう。

ラウの空中コンボは、結果として連環転身掃脚（PPP⇩K）へと繋げてくことを薦めたい。その理由は入力の容易さや与えるダメージなど、総合的に判断してもっとも効率的な技だから。だが、浮かせる手段となると、かなりのバリエーションが存在するラウ。単純に挙げてみても、斜上掌（⇘P）に、連環虎燕掌（⬊Pのヒット中に⇘P＋K）。飛燕連掌（⇨⇨P⇩P）に小ジャンプ攻撃の騰空斜掌（上昇中にP）。さらには旋中腿（⬊K）や背旋連掌（P⇦P）まで使えるのだから、対戦相手としては、恐ろしいことこのうえないだろう。

しかしながら、これらの技をすべて気軽に使っていけるのかというと、決してそうではない。飛燕連掌を例に挙げると、この技は攻撃判定の発生が遅いため、エスケープで回避されてしまうことがある。こうなると背後投げが確定してしまうのだ。そういった欠点も考慮していくと、しゃがみ状態から出すことができ、さらにガードされても反撃を受けにくい斜上掌を多用していくのが理想である。

ちなみに敵の背後から攻撃できるチャンスがあれば、飛燕連掌→連環転身掃脚というコンボがベスト。中量級以下のキャラに対しては、体力の約半分を奪うことができる。しかし、シュン、リオン、カゲの3人には入りづらいので、安定を求めるのであれば、連掌転身掃脚（⇘PPP⇩K）に切り替えるといい。

投げ/投げ抜けコマンド

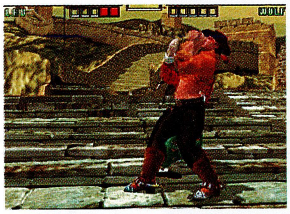
技名	コマンド	種類	ダメージ	投げ抜けコマンド
肩車頭落（けんしゃとうらく）	P+G	投げ	40(45)	P+G
転身爪巴掌（てんしんそうはしょう）	敵の側面でP+G	側面投げ	40	投げ抜け不可能
猛虎背襲（もうこはいしゅう）	敵の背後でP+G	背後投げ	50(60)	投げ抜け不可能
雷震入林（らいしんにゅうりん）	⇨P+G	投げ	50(45)	⇨P+G
大地倒襲（だいちとうしゅう）	⇘⇘P+G	投げ	65	⇘P+G
柳車旋転（りゅうしゃせんてん）	⇦P+G	投げ	50(45)	⇦P+G
転身巴咽掌（てんしんはいんしょう）	⇦⇨P+G	投げ	60(50)	⇨P+G
柳手掛倒（りゅうしゅかとう）	⇦⇩P+G	投げ	10	⇩P+G
雷震入林（らいしんにゅうりん）	⇨P+G（壁が前）	壁投げ	55(60)	⇨P+G
柳車旋転（りゅうしゃせんてん）	⇦P+G（壁が背後）	壁投げ	60	⇦P+G

VFマメ知識 投げ抜け後の反撃

上にラウの投げに対する投げ抜けコマンドを掲載しているが、大地倒襲（⇘⇘P＋G）と柳手掛倒（⇦⇩P＋G）は、抜けられた時点で、相手の投げが入りやすいので注意。前者は重量級のふたりが相手だと投げが確定し、後者は中量級と重量級が相手のときに、側面投げが確定してしまうのだ。少しでもリスクを避けたいのであれば雷震入林（⇨P＋G）や柳車旋転（⇦P＋G）、転身巴咽掌（⇦⇨P＋G）を使っていこう。打撃と投げを比べると、当然打撃に頼ることのほうが多いラウだが、知識として覚えておいてほしい。



⬅投げ抜けができれば、ダメージはない！



⬆抜けられ、そして投げられる……。



⬆側面投げが確定するのは痛すぎる。

LAU

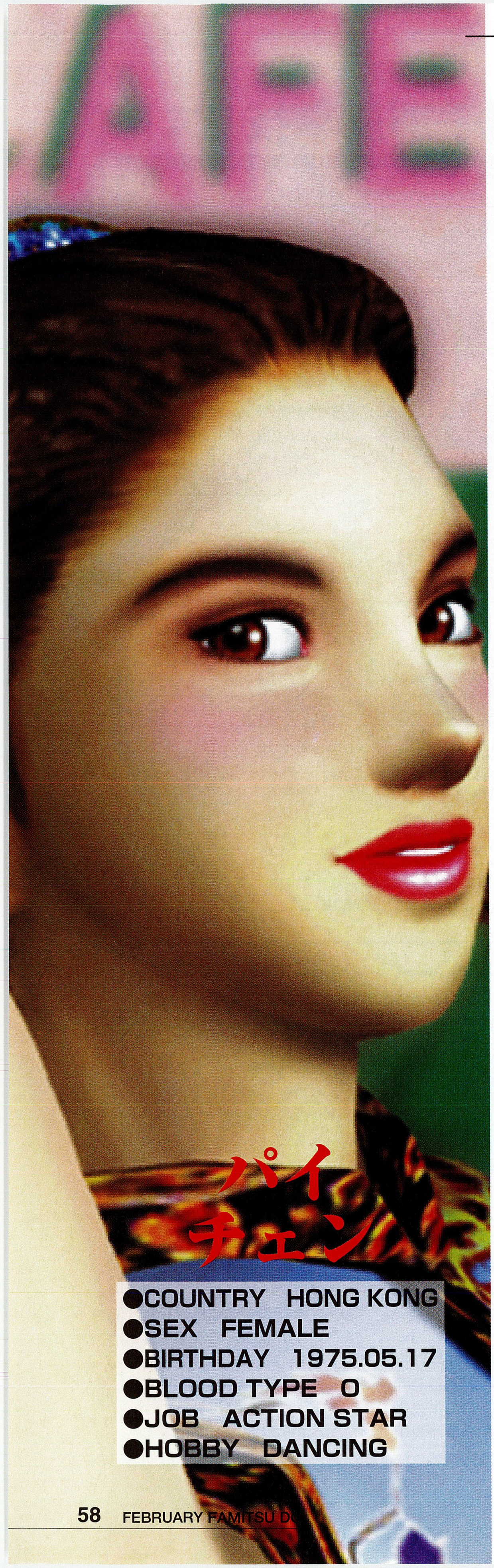
COMMAND LIST

技名	コマンド	種類	ダメージ	発生	硬化
●固有技					
冲捶（ちゅうすい）	P	上	12	9	12
冲捶（ちゅうすい）	P+E	上（避け）	12	9	12
肘撃（ちゅうげき）	⇨P	中	19	11	25
斜下掌（しゃかしょう）	⬂P	中	15	17	23
斜上掌（しゃじょうしょう）	⬊P	中	20	13	23
斜上冲捶（しゃじょうちゅうすい）	⬊PP	中上	12	13	14
掃冲拳（そうちゅうけん）	⇩P/⬇P	下	11/9	16/10	14
連掌（れんしょう）	PP	上上	12	8	16
連拳腿（れんけんたい）	PK	上上	20	14	27
双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）	PPK	上上	30	15	25
雷撃掌（らいげきしょう）	PPP	上上上	14	10	19
連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）	PPPK	上上上	50	17	35
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	PPP⬁K	上上上中	20	10	41
連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）	PPP⬇K	上上上下	40	17	35
括面腿（かつめんたい）	K	上	25	14	23/25
括面腿（かつめんたい）	K+E	上（避け）	25	14	23
腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）	立ちあがりながらK	中	40	16	31
旋風牙（せんぷうが）	K+G	上	20~45	25	23
連蹴旋風（れんしゅうせんぷう）	KK	上上	20~30	22	31
旋中腿（せんちゅうたい）	⬂K	中	21	14	24
側中穿脚（そくちゅうせんきゃく）	⬂K+E	中	21	14	27
連拳旋風牙（れんけんせんぷうが）	冲捶ヒット中にK+G	上	20~45	17	25
連掌燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう）	冲捶ヒット中に⬇K+G	下	20~35	19	24
双虎烈把（そうこれっぱ）	⬂P+K	中	34	21	33
連掌（れんしょう）	⬂PP	中上	10	9	23
連環掌（れんかんしょう）	⬂PPP	中上上	14	10	21
連掌旋風腿（れんしょうせんぷうたい）	⬂PPK	中上上	20	14	27
連掌転身脚（れんしょうてんしんきゃく）	⬂PPPK	中上上上	50	17	35
連掌背転脚（れんしょうはいてんきゃく）	⬂PPP⬁K	中上上中	26	10	41
連掌転身掃脚（れんしょうてんしんそうきゃく）	⬂PPP⬇K	中上上下	40	17	35
穿脚冲掌（せんきゃくちゅうしょう）	⬂K⇨P	中上	16	19	24
穿脚連環虎掌（せんきゃくれんかんこしょう）	⬂K⇨P⇦⇨P	中上上(酔い覚まし1)	15	16	19
鳳凰槍掌（ほうおうそうしょう）	⇨P⇦⇨P	中上(酔い覚まし1)	20	21	20
順歩冲掌（じゅんぽちゅうしょう）	⬂⬂P	中	22	22	23
順歩連掌（じゅんぽれんしょう）	⬂⬂PP	中上	12	9	13
地掃腿（ちそうたい）	⇨⇩K	下	30	20	33
虎脚背転（こきゃくはいてん）	⬁K	中	40	20	35
連掌（れんしょう）	⇦PP	上上	12	8	16
虎槍掌（こそうしょう）	⇦⇨P	上(酔い覚まし2)	24	12	27
燕子掌（えんししょう）	⇦⇨⇨P	中	35	15	42
虎龍転身脚（こりゅうてんしんきゃく）	⇦⬃⇩⬂⇨K+G	上	50	15	37
燕陣旋風脚（えんじんせんぷうきゃく）	⇦⇦K+G	上	30	15	21
騰空虎穿脚（とうくうこせんきゃく）	⬀K	中	30	20	21
空虎脚（くうこきゃく）	⬀K+G	中	32	25	26
連環虎燕掌（れんかんこえんしょう）	⬊P⬂P+K	中	22	23	28
旋栽腿（せんさいたい）	⇩K	下	15	14	27
転身裏旋脚（てんしんりせんきゃく）	⇩K（レバー中立）K	下上	19	16	30
連旋栽腿（れんせんさいたい）	⬇K（下入れ続ける）K	下下	19	19	28
連環旋栽腿（れんかんせんさいたい）	⬇K（下入れ続ける）K⇩K	下下下	10	18	30
連旋転身掃脚（れんせんてんしんそうきゃく）	⬇K（下入れ続ける）K⬇KK+G	下下下下	12	18	38
燕旋蹴（えんせんしゅう）	⬇K+G	下	20~35	24	32
●振り返り攻撃					
背旋連掌(はいせんれんしょう)	P⇦P	上中	24	15	27
飛燕転身掌(ひえんてんしんしょう)	⇦⇦P	中	30	21	29
●背後攻撃					
背冲拳(はいちゅうけん)	P	上	12	11	11
転身双虎掌(てんしんそうこしょう)	P⇦P⇨P	上中	28	28	33
背冲腿(はいちゅうたい)	K	上	30	10	33
座架旋腿(ざかせんたい)	⇩K	下	22	16	24
飛燕旋風脚(ひえんせんぷうきゃく)	⇦⇦PK+G	上上	40	33	28
飛燕連掌(ひえんれんしょう)	⇦⇦P⇩P	上中	18	27	19
飛燕掃脚(ひえんそうきゃく)	⇦⇦P⬇K	上下	30	18	31
虎脚背転(こきゃくはいてん)	⬁K	中	40	26	26
騰空背翔(とうくうはいしょう)	⇧K+G	中	40	22	26
●小ジャンプ攻撃					
騰空斜掌（とうくうしゃしょう）	上昇中にP	中	15	21	22
騰空冲拳（とうくうちゅうけん）	空中でP	中	30	26	23
烈火虎尖脚（れっかこせんきゃく）	上昇中か空中でK	中	20	16	17
騰空中脚（とうくうちゅうきゃく）	着地ぎわにK	中	30	15	26
転身掃腿（てんしんそうたい）	着地ぎわに⇩K	下	20	15	22
●大ジャンプ攻撃					
騰落双捶掌（とうらくそうすいしょう）	上昇中に⇨P	中	30	18	31
飛蹴腿（ひしゅうたい）	上昇中にK	中	30	5	56
騰空端脚（とうくうたんきゃく）	空中でK	中	30	10	28
騰空斧刃脚（とうくうふじんきゃく）	着地ぎわにK	中	30	11	11
騰空双腿（とうくうそうたい）	空中で⇨K	中	40	12	54
虎脚背翔（こきゃくはいしょう）	空中で⇦K	中	40	12	44
●ダウン攻撃					
踏襲撃(とうしゅうげき)	⬂K	ダウン攻撃	13	19	20
虎爪雷蹴(こそうらいしゅう)	⇧P	ダウン攻撃	30	32	24
虎爪連蹴(こそうれんしゅう)	⇩⬆P	ダウン攻撃	25+15	33	31
●移動技					
背転（はいてん）	⇩⬁	移動系		1	1

対戦相手別反撃技リスト

対戦相手	技名	返し技
VS アキラ	躍歩頂肘	連蹴旋風→踏襲撃
	鉄山靠	虎龍転身脚→踏襲撃
	崩拳	鳳凰槍掌
	馬歩衝靠	鳳凰槍掌
VS ジャッキー	エルボースピンキック	鳳凰槍掌
	ダブルローキック	鳳凰槍掌
	パンチロースピンキック	飛燕転身掌→連環転身脚
	ニーキック	連拳腿
VS サラ	ダブルジョイントバット	鳳凰槍掌
	ロースピンキック	飛燕転身掌→連環転身脚
	トーキックジャックナイフ	鳳凰槍掌
	パンチサイドキック	連拳腿
VS ラウ	燕子掌	虎龍転身脚→踏襲撃
	地掃腿	飛燕転身掌→連環転身脚
	飛燕転身掌	鳳凰槍掌
	連環転身掃脚	飛燕転身掌→連環転身脚
VS パイ	飛燕単脚	虎龍転身脚
	飛燕烈脚	飛燕転身掌→連環転身脚
	連環転身掃脚	飛燕転身掌→連環転身脚
	連環背転脚	双虎烈把→連旋栽腿
VS ウルフ	ショートショルダー	連拳腿
	ニーブラスト	連拳腿
	コメットフック	連拳腿
	ロースマッシュ	鳳凰槍掌
VS ジェフリー	ニーアタック	鳳凰槍掌
	ケンカアッパー	連拳腿
	ミドルヘルスタップ	鳳凰槍掌
	ダッキングロー	腿登裏旋脚
VS カゲ	龍尾閃	腿登裏旋脚
	旋蹴り	連拳腿
	裏水車	飛燕転身掌→連環転身脚
	雷龍飛翔脚	飛燕転身掌→連環転身脚
VS シュン	仰穿腿	腿登裏旋脚
	前旋掃腿	飛燕転身掌→連環転身脚
	酔仙手	虎龍転身脚
	斜側連脚	虎龍転身脚
VS リオン	盤肘	連拳腿
	穿弓腿	飛燕転身掌→連環転身脚
	落撃掌	連拳腿
	斜歩斜掃捶	腿登裏旋脚
VS 葵	中段肘当	連拳腿
	旋桜	連拳腿
	横打	連拳腿
	草薙	腿登裏旋脚→地掃腿
VS 鷹嵐	髷龍	虎龍転身脚
	肘当て	連拳腿
	勝ち上げ	連蹴旋風
	露払い	腿登裏旋脚

ラウはこのゲームのなかで、最強の部類に属するキャラクターだ。その理由は明快。相手から少し離れた距離から使っていける、強力な技が揃っているから。ほかのキャラクターにとっては単発のパンチや肘が届かないような間合いでは、戦いたくないというのが本音だろう。これら接近戦用の技を出したとき、相手に届かずにスカりでもしたら!? それは、自分が圧倒的に不利な状況へと追い込まれることを意味する。かといってリーチの長い技というのは、ガードされたあとの硬直時間が長いものばかり……。ところがラウにとっては、この中途半端な間合いこそ居心地が良いのである。彼がメインに使っていく肘撃(⇨P)のリーチが、ほかのキャラのそれよりも長めだというのが大きな理由。加えてその肘撃よりもモーションを見切られにくいうえ、隙が小さい燕子掌(⇦⇨⇨P)や、ダメージの大きな順歩連掌(⬂⬂PP)、よろけを誘える旋中腿(⬂K)などが揃っているとなれば、相手にとっては厄介なことこのうえなし。ここに下段攻撃である地掃腿(⇨⇩K)や、ガードを崩す効果がある背旋連掌(P⇦P)、クイックフォワードからの投げまで織り交ぜられたら……、それこそラウの独壇場。これだけ強力な技が揃っているのだから、弱いわけがない。



PAI

状況判断による行動の切替を

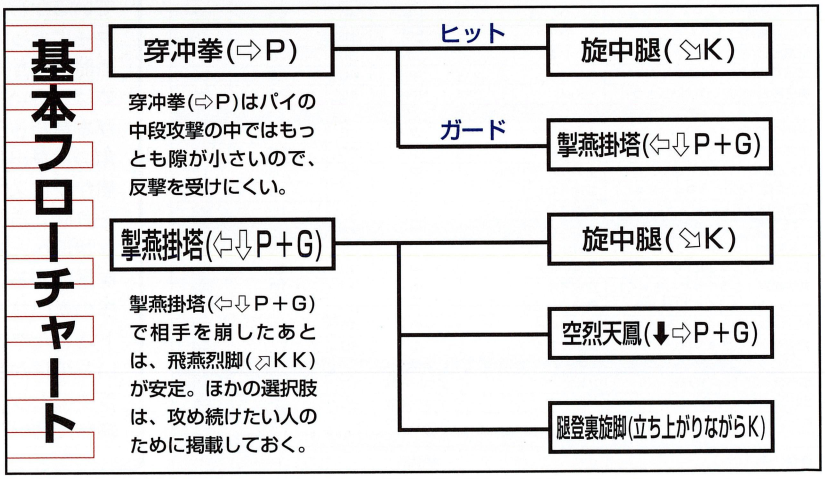
動きの素速さから、暴れまくってもかまわない印象を受けるパイだが、使っていくべき技は限定されてくる。たとえば雷撃掌(ＰＰＰ)。ほかのキャラでいう、パンチによるコンビネーション技だが、ガードされると反撃が確定するほど硬直が長い。それではどの技をどう使うか？

彼女にとって主力になる技は中段攻撃の穿冲拳(⇨P)と旋中腿(⇘K)、そして腿登裏旋脚(立ちあがりながらK)の３つ。

密着状態では穿冲拳を多用。この技は攻撃判定の発生がかなり速いため、牽制として使うと良いだろう。カウンターでヒットさせた場合には、投げ技と中段の２択を仕掛けていけるし、技を出したあとの硬直も短め。ガードされた際は、相手の反撃を想定して返し技を置いたり、エスケープからの打撃を用意するなど、フォローを入れておけば万全。穿冲拳が届かない間合いでは、リーチの長い旋中腿の出番となる。攻撃判定の発生こそ少し遅めだが、しゃがんでいる相手をよろけさせることができる。そのあとは２択だけでなく雷撃掌(ＰＰＰ)や高蹴腿(Ｋ)を使っていこう。もうひとつの中段、腿登裏旋脚は、しゃがみ状態からしか出せないが、技のスピードとリーチ、ともに申しぶんなし。掃冲拳(⇩P/⬇P)でしゃがみこみ、相手が下段ガード、もしくは反撃をしたところで、カウンター気味に当てていくといいだろう。



下段では蒼下連捶(⇘ＰＰ)を出していくべき。１発目の蒼下捶(⇘P)がヒットすれば、しゃがんでいる相手を強制的に立たせたうえで、２発目が確定。前述した中段攻撃に織り交ぜていくと効果的だろう。とはいえ、ガードされたときの硬直はかなり長い。気軽に多用すべき技ではないのだ。



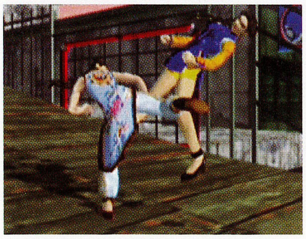
各コマンドリストの見かた　(P)パンチ　(K)キック　(G)ガード　(E)エスケープ　(⇨)レバーを短く入れる　(➡)レバーを長く入れる　(+)同時押し　コマンドはすべてキャラクターが右を向いているときのもの。
ダメージ内の(　)表記は、鷹嵐に技をヒットさせたときのものです。

PAI

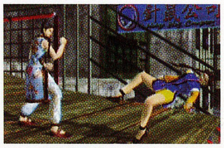
COMBO-A イージーコンボ

旋中腿→連環転身掃脚

旋中腿(⇘K)はカウンターでヒットさせないと、相手を浮かせることができない。高く浮かせた場合は連環転身掃脚(PPP⇩K)が入るが、見ためで浮きが低かった場合、無理せずダウン攻撃の燕蹴雷撃(⇧P)で我慢することも必要。もともと空中コンボに向いているとはいいがたいので、浮かせられればラッキーというくらいに思ってればいいだろう。



➡旋中腿はリーチが長いうえ、よろけを狙える中段攻撃なので、使用頻度は高くなる。

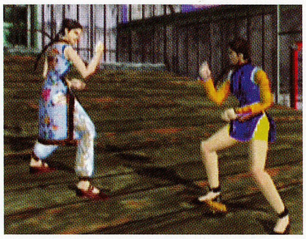


⬆浮きが低かったり、連環転身掃脚を入れる自信がなければ、燕蹴雷撃で安定してしまうのもひとつの手。

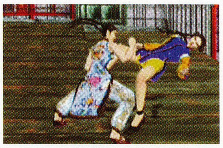
COMBO-B 返し技コンボ

高蹴腿→連環転身掃脚

コマンドだけ見ると、高蹴腿(K)は上段攻撃のいたって普通のキック攻撃である。しかし、ノーマルヒットでも相手を浮かせることができるため、空中コンボに持ち込むことができる。攻撃判定が発生するスピードも速いので、相手の上段攻撃をガードしたらこの技で反撃したいところだ。連環転身掃脚がすべて入るので、相手に与えるダメージも大きめ。



➡高蹴腿はコマンドが簡単なうえ、ノーマルヒットでも相手を浮かせることができる。

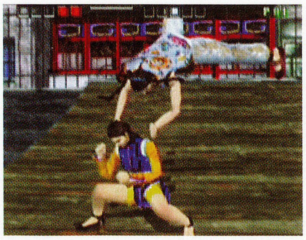


⬆ガード後の反撃技として連環転身掃脚を入れられるというだけでも、相当なプレッシャーになるはず。

COMBO-C ガード中の相手に

燕風輪翔→旋中穿腿→翻身掃脚

燕風輪翔(⇨P+K+G)で相手を跳び越し、旋中穿腿(⇘K+E)から翻身掃脚(⇙K+G)へと繋いでいく空中コンボ。旋中穿腿の代わりとして飛燕単脚(⇗K)や旋中腿(⇘K)、旋栽腿(⇩K)でも代用が可能。しかし、ダメージを重視するならば旋中穿腿のあとにクイックフォワードからの飛燕単脚を決めていきたい。コンボの難易度はかなり高いのだが……。



➡燕風輪翔はしゃがみ投げなので、しゃがみガードを意識させるための前振りが必要。



⬆旋中穿腿から翻身掃脚への繋ぎが難しい。慣れてきたならば、翻身掃脚の代わりに飛燕単脚を狙おう。

COMMAND LIST

技名	コマンド	種類	ダメージ	発生	硬化
●投げ技					
冲拳（ちゅうけん）	P	上	10	8	13
冲拳（ちゅうけん）	P+E	上(避け)	10	8	13
掃冲拳（そうちゅうけん）	⇩P/⬇P	下	11/9	16/10	14
上歩冲掌（じょうほちゅうしょう）	⇦P	中	20	18	26
裏圏捶（りけんすい）	⇙P	上(酔い覚まし2)	12	22	26
前蹴後転脚（ぜんしゅうこうてんきゃく）	（春燕掛塔後）K+G	中	30	32	25
連掌（れんしょう）	PP	上上	10	7	14
雷撃掌（らいげきしょう）	PPP	上上上	12	10	19
連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）	PPPK	上上上上	45	17	35
連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）	PPP⇩K	上上上下	35	17	38
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	PPP⇖K	上上上中	20	10	38
連環高端脚（れんかんこうたんきゃく）	PPP➡K	上上上上	30	16	34
双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）	PPK	上上上	30	14	27
連拳旋風牙（れんけんせんぷうが）	PP（ヒット中）K+G	上上上	20~40	17	25
連拳燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう）	PP（ヒット中）⬇K+G	上上下	35	19	24
連拳腿（れんけんたい）	PK	上上	20	14	31
蒼下捶（そうかすい）	⇘P	下	12	19	26
蒼下連捶（そうかれんすい）	⇘PP	下上	8	11	18
蒼下連捶脚（そうかれんていきゃく）	⇘PPK	下上	30	14	27
蒼下連捶掌（そうかれんすいしょう）	⇘PP⇨P	下上中	25	12	24
燕青虎双破（えんせいこそうは）	⬇⇨P	中	20	12	27
穿冲拳（せんちゅうけん）	⇨P	中	14	12	21
燕子双掌（えんしそうしょう）	⇨⇨P	中	20	14	30
飛燕弾腿（ひえんだんたい）	⇨⇨PK	中上	20	12	45
高蹴腿（こうしゅうたい）	K	上	20	12	28
高蹴腿（こうしゅうたい）	K＋E	上(避け)	20	12	28
腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）	（しゃがみから立ち間）K	中	40	14	33
旋風牙（せんぷうが）	K+G	上	25~45	22	25
虎燕煽脚（こえんはいきゃく）	KK	上中	20	15	28
燕舞連脚（えんぶれんきゃく）	⇨K+G	中(1発目)	15	20	1
高端脚（こうたんきゃく）	⇨⇨K	上	30	16	34
旋中腿（せんちゅうたい）	⇘K	中	21	14	24
旋中穿腿（せんちゅうせんたい）	⇘K+E	中	21	14	25
旋栽腿（せんさいたい）	⇩K	下	10	12	24
連下旋腿（れんかせんたい）	⇩KK	下上	19	16	30
連旋掃脚（れんかそうきゃく）	⬇K（レバー下）K	下下	12	25	32
燕旋蹴（えんせんしゅう）	⬇K+G	下	20~35	24	32
翻身掃脚（ほんしんそうきゃく）	⇙K+G	下	25	19	37
燕陣旋風脚（えんじんせんぷうきゃく）	⇦K+G	上	25~45	16	31
背転脚（はてんきゃく）	⇖K	中	40	20	35
連旋背転脚（れんせんはいてんきゃく）	⇖K⇨K	中中	30	32	37
飛燕単脚（ひえんたんきゃく）	⇗K	中	19	12	22
燕蹴背転脚（えんしゅうはいてんきゃく）	⇗K+G	中	30	32	37
燕蹴背転連脚（えんしゅうはいてんれんきゃく）	⇗K+G⇦K	中中	40	20	35
飛燕烈脚（ひえんれっきゃく）	⇗KK	中（1発目）	16	4	1
●背後攻撃					
背崩捶（はいほうすい）	P	上	12	11	21
背冲腿（はいちゅうたい）	K	上	30	14	26
背下崩捶（はいかほうすい）	⇩P	下	12	20	19
座架旋腿（ざかせんたい）	⇩K	下	22	16	24
前蹴後転脚（ぜんしゅうこうてんきゃく）	⇗K	中	40	26	26
●返し技					
燕旋擺柳（えんせんはいりゅう）	⇦P+K	上段返し(上P)	25	1	4
螺旋按掌（らせんあんしょう）	⇦P+K	上段返し(右上K)	25	20	1
翻身螺旋按蹴（ほんしんらせんしゅう）	P+G（敵⇦P+K）	上段返し(パイvsパイ限定)	20	1	1
飛燕擺柳（ひえんはいりゅう）	⇙P+K	中段返し(右肘)	30	7	1
架脚旋転（かきゃくせんてん）	⇙P+K	中段返し(左右中K)	25	1	1
膝転倒海（しつてんとうかい）	⇙P+K	中段返し(右膝)	25	12	1
●いなし技					
雲手（うんしゅ）	⇨P+K	いなし技	0	1	3
●走り攻撃					
翻身跳端脚（ほんしんちょうたんきゃく）	K	走り攻撃(上)	20~70	33	24
●小ジャンプ攻撃					
騰空双掌（とうくうそうしょう）	上昇中にP	中	30	34	19
騰弾圏捶（とうだんけんすい）	空中でP	中	30	26	23
飛刺腿（ひしたい）	上昇中にK/空中でK	中	18/20	20/10	17/13
側蹴腿（そくしゅうたい）	着地ぎわにK	中	20	10	19
●大ジャンプ攻撃					
落撃双拳（らくげきそうけん）	空中で⇨P	中	30	21	43
飛燕登脚（ひえんとうきゃく）	同時にK	中	30	5	56
飛燕廻脚（ひえんかいきゃく）	空中でK	中	30	11	25
燕翔斧刃脚（えんしょうふじんきゃく）	着地ぎわにK	中	30	10	11
飛燕鷹蹴（ひえんようしゅう）	上昇中に⇨K	中	40	22	40
燕背翔（えんはいしょう）	空中で⇦K	中	40	12	33
●ダウン攻撃					
雷陰掌打（らいいんしょうだ）	⇘P	ダウン攻撃(敵ダウン)	10	18	41
燕蹴高雷撃（えんしゅうこうらいげき）	⇩⬆P	ダウン攻撃(敵ダウン)	40	33	47
燕蹴雷撃（えんしゅうらいげき）	⇧P	ダウン攻撃(敵ダウン)	30	30	40
●移動技					
背転（はいてん）	⇩⇖	移動		1	49

PAI

パイが持っている反撃技のなかで、攻撃判定の発生がもっとも速いのは雷撃掌(ＰＰＰ)。ただし技のリーチが短めなので、相手との間合いを詰める意味から、コマンドは(➡ＰＰＰ)と入力しておく必要があるだろう。

雷撃掌についで速いのが、高蹴腿(Ｋ)。前述したようにノーマルヒットでも相手を浮かせることができるため、威力の高い連環転身掃脚(ＰＰＰ⇩Ｋ)が空中コンボとして確定する。このコンボを決められるのと決められないのでは、パイの戦闘力にかなりの差が出ることになる。

これだけ強力な反撃技があれば、ほかの反撃技を覚える必要がないと思えるかもしれないが、けっしてそんなことはない。

高蹴腿は上段であるため、しゃがんだ相手に対しては、攻撃が当たってくれないのだ。そんな状況で使っていきたいのは腿登裏旋脚(立ちあがりながらＫ)。攻撃判定が発生するスピードは、高蹴腿よりも少しばかり遅いものの、相手の下段攻撃をガードしたあとはパイ側もしゃがんでいる状態にある。つまり腿登裏旋脚を出すための条件は、すでに満たされているというわけだ。

ただし、この腿登裏旋脚ですらスカってしまうケースが存在する。葵の草薙をガードしたあとや、カゲの龍尾閃を近距離でガードした直後がそうである。このときは飛燕弾腿(⇨⇨ＰＫ)を反撃技として使ってやるのがベスト。直後の追い打ちとして、ダウン攻撃の雷陰掌打(⇘Ｐ)が確定するのも嬉しいかぎり。

大きなダメージを与える機会が乏しいパイだけに、反撃技を入れるチャンスがあれば、しっかりと決めていきたいものだ。



⬅もっとも使用頻度が高いのは、高蹴腿。何も考えないのであれば雷撃掌で安定させる。

対戦相手別返し技リスト

対戦相手	技名	返し技
VS アキラ	躍歩頂肘	高蹴腿→連環転身掃脚
	鉄山靠	高蹴腿→双拳旋風腿→雷陰掌打
	崩拳	高蹴腿→双拳旋風腿→雷陰掌打
	馬歩衝靠	高蹴腿→双拳旋風腿→雷陰掌打
VS ジャッキー	エルボースピンキック	高蹴腿→双拳旋風腿→雷陰掌打
	ダブルローキック	飛燕烈脚
	パンチロースピンキック	腿登裏旋脚→大ダウン攻撃
	ニーキック	雷撃掌
VS サラ	ダブルジョイントバット	高蹴腿→高蹴腿→大ダウン攻撃
	ロースピンキック	腿登裏旋脚→大ダウン攻撃
	トーキックジャックナイフ	高蹴腿→連環転身掃脚
	パンチサイドキック	雷撃掌
VS ラウ	燕子掌	高蹴腿→双拳旋風腿→雷陰掌打
	地掃腿	腿登裏旋脚→大ダウン攻撃
	飛燕転身掌	飛燕烈脚
	連環転身掃脚	腿登裏旋脚→大ダウン攻撃
VS パイ	飛燕単脚	高蹴腿→連環転身掃脚
	飛燕烈脚	高蹴腿→高蹴腿→大ダウン攻撃
	連環転身掃脚	腿登裏旋脚→大ダウン攻撃
	連環背転脚	高蹴腿→双拳旋風腿→雷陰掌打
VS ウルフ	ショートショルダー	雷撃掌
	ニーブラスト	雷撃掌
	コメットフック	雷撃掌
	ロースマッシュ	下P
VS ジェフリー	ニーアタック	虎燕煽脚→雷陰掌打
	ケンカアッパー	飛燕烈脚
	ミドルヘルスタップ	飛燕烈脚
	ダッキングロー	腿登裏旋脚→大ダウン攻撃
VS カゲ	龍尾閃	飛燕弾腿
	旋蹴り	雷撃掌
	裏水車	クイック→虎燕煽脚→翻身掃脚
	雷龍飛翔脚	騰空双掌→双拳旋風腿→雷陰掌打
VS シュン	仰穿腿	飛燕弾腿→雷陰掌打
	前旋掃腿	腿登裏旋脚→小ダウン攻撃
	酔仙手	高蹴腿→双拳旋風腿→雷陰掌打
	斜側連脚	高蹴腿→連環転身掃脚
VS リオン	盤肘	雷撃掌
	穿弓腿	飛刺腿→雷撃掌
	落撃掌	雷撃掌
	斜歩斜掃捶	飛燕弾腿→雷陰掌打
VS 葵	中段肘当	雷撃掌
	旋桜	雷撃掌
	横打	雷撃掌
	草薙	飛燕弾腿→雷陰掌打
VS 鷹嵐	髷龍	虎燕煽脚→飛燕弾腿
	肘当て	雷撃掌
	勝ち上げ	虎燕煽脚→飛燕弾腿
	露払い	飛燕弾腿→雷陰掌打

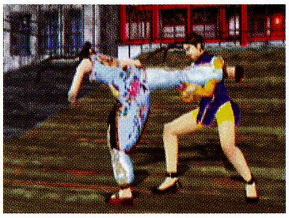
投げ/投げ抜けコマンド

技名	コマンド	種類	ダメージ	投げ抜けコマンド
転身捜倒（てんしんそうとう）	P+G	投げ	50	P+G
背身挑掌（はいしんちょうしょう）	敵の側面でP+G	側面投げ	40	投げ抜け不可能
春燕掛塔（しゅんえんかとう）	敵の背後でP+G	背後投げ	10	投げ抜け不可能
前蹴後転脚(ぜんしゅうこうてんきゃく)	春燕掛塔のあとK＋G	投げコンボ	30	投げ抜け不可能
倒身陰掌（とうしんいんしょう）	⇨⇨P+G	投げ	40+10	⇨P+G
飛燕翻跨（ひえんほんこ）	⇘P+G	投げ	0	⇘P+G
空烈天鳳（くうれつてんほう）	⬇⇨P+G	投げ	60	⇨P+G
旋風燕陣（せんぷうえんじん）	⇦⇨P+G	投げ	60	⇨P+G
掣燕掛塔（せいえんかとう）	⇦⇩P+G	投げ（崩し）	30	⇩P+G
燕風輪翔（えんぷうりんしょう）	⇨P+K+G	しゃがみ投げ	0	⇨P+K+G
雷震入林（らいしんにゅうりん）	⇨P+G	投げ	50(45)	⇨P+G
雷震入林（らいしんにゅうりん）	⇨P+G（壁が背後）	壁投げ	60(55)	⇨P+G
天地頭落（てんちとうらく）	⇨⇦P+G	投げ	55	⇦P+G
天地頭落（てんちとうらく）	⇨⇦P+G（壁が前）	壁投げ	70	⇦P+G

パイが狙っていきたい投げ技のひとつに、しゃがみ投げの燕風輪翔(⇨Ｐ＋Ｋ＋Ｇ)があるが、リストを見てもらえればわかるように、パイはしゃがみ投げを１種類しか持っていない。これでは相手に「しゃがんでいるあいだは、燕風輪翔の投げ抜けと中段攻撃を意識していれば良い」という安心感を与えることになる。そこを逆手に取り、タイミングを遅らせて燕風輪翔を仕掛けてみよう。投げ抜けコマンドの入力が済んで、立とうとした相手を投げることが可能。

VFマメ知識 エスケープガード投げ抜け

相手の攻撃を読んだなら、エスケープガード投げ抜けに挑戦。Ｅでエスケープしてから14フレーム以内に投げ抜けのコマンドを入力し、１フレーム以内にＰだけを離すことができれば、相手の打撃と投げから逃れることが可能。



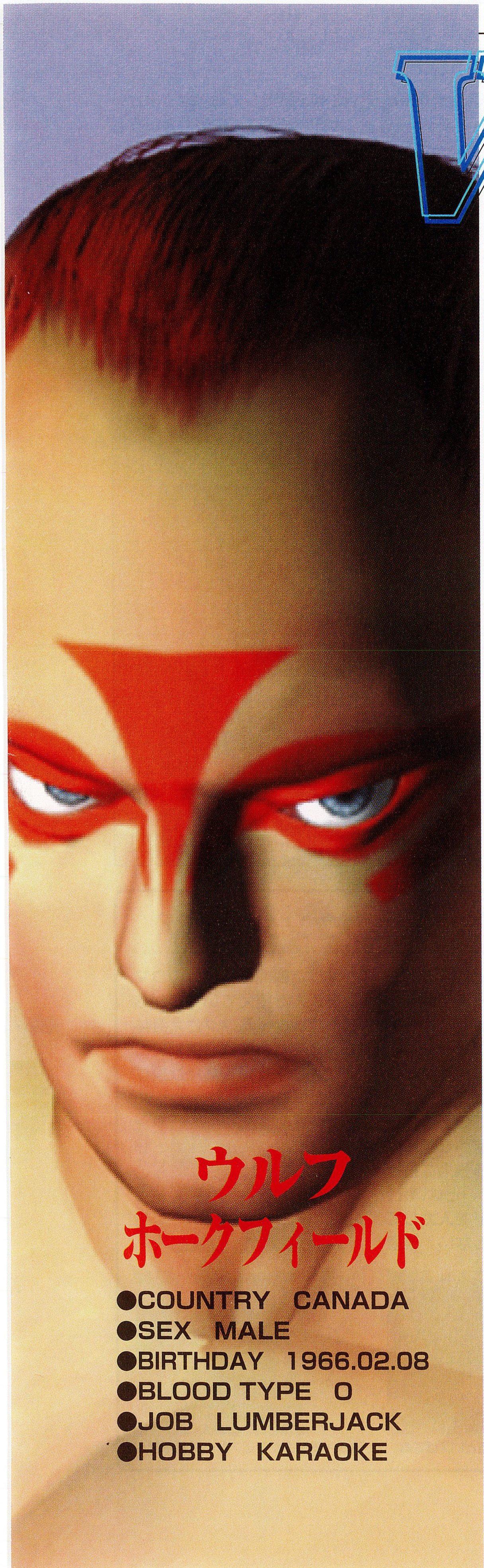
⬆技をガードされた。入力せよ！

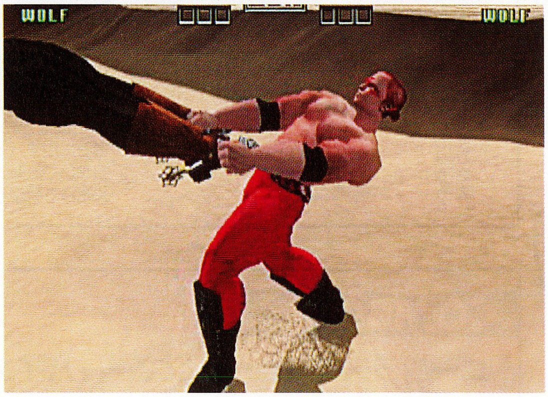


⬆打撃もしっかりとガードできる！

WOLF

投げ技への布石として打撃を使う



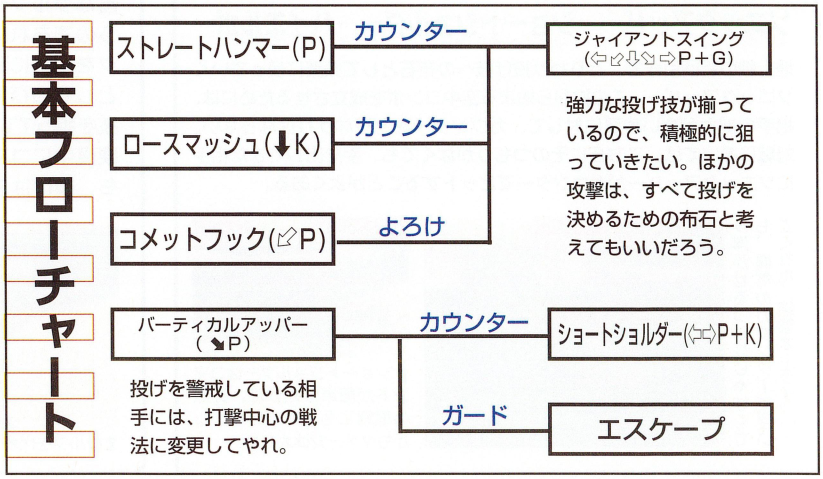


ウルフはその外見から想像できるように、パワーがウリのキャラクター。攻撃のスピードは遅いものの、相手に与えるダメージは凄まじい。

しかし、どれだけ破壊力の高い技であろうとも、ヒットさせなければ意味がないというもの。ウルフを象徴する投げ技、ジャイアントスイング(⇦⇙⇩⇘⇨P＋G)は、立ち状態の相手しか投げることができない。そこでウルフとしては、相手に立ちガードを意識させるため、中段攻撃を仕掛けていく必要があるのだ。ウルフが持っている中段攻撃のなかで主力として使っていきたいのは、コメットフック(⇙P)。攻撃判定が発生するまでの時間が12フレームと、パワーキャラらしからぬ速さを誇っているので、気軽に使っていけるだろう。カウンターでヒットさせれば、ジャイアントスイングを始めとする豊富な投げ技が確定するのも魅力的。ほかの中段攻撃としては、ソニックアッパー(⇘P)が優秀。この技は硬直時間が短いため、ガードされたとしても反撃されにくい。そのうえ、敵の上段ガードを崩す効果まで持っているのだ。この技を起点として、投げ技と中段攻撃で二者択一を迫っていこう。

しかし、コメットフックとソニックアッパーのふたつの技には、共通する問題点が存在する。それはリーチの短さ。ほかのキャラクターの肘攻撃よりもリーチが短いので、ある程度近づいておかないと、攻撃が届かない危険性があるのだ。

ショートショルダー(⇦⇨P＋K)やニーブラスト(⇨K)ならば、少々離れた相手にも攻撃が届く。とはいえ、ガードされてしまうとこちらが不利。結局のところウルフで勝つためには、投げを入れるためにも、そして相手を立たせるためにも、接近する必要があるということ。



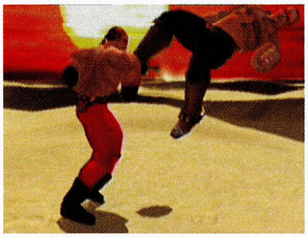
各コマンドリストの見かた　(P)パンチ　(K)キック　(G)ガード　(E)エスケープ　(⇨)レバーを短く入れる　(➡)レバーを長く入れる　(＋)同時押し　コマンドはすべてキャラクターが右を向いているときのもの。
ダメージ内の(　)表記は、鷹嵐に技をヒットさせたときのものです。

WOLF

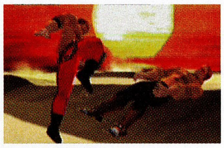
COMBO-A ベーシックコンボ

ショートショルダー→ニーブラスト→ハイエルボー

やや前かがみになるため、上段攻撃に対してカウンター気味に決まることが多いショートショルダー。ガードされてしまうと手痛い反撃を喰らうことになるだろうが、ノーマルヒットからでも空中コンボに持ち込めるというのは嬉しいかぎり。しかもハイエルボー(⇩⇧P)まで決まるので、与えるダメージも相当なもの。打撃でもウルフは十分に強い！



➡大ダメージ確定。リスクが大きいだけ、その見返りも大きいショートショルダー。



⬆足位置が逆足だと、このあとに出すハイエルボーが入らないことも。そのときはエルボーで我慢せよ。

COMBO-B イージーコンボ

ニーブラスト→ローハンマー→ハイエルボー

攻撃判定の発生が速いので、狙っていく機会が多いであろうニーブラストからのコンボ。ショートショルダーほどではないにしろ、硬直時間が少し長めなので、ガードされるとこちらが不利。ニーブラストがカウンターでヒットした場合は、ローハンマー(⇩P)をショートショルダーに変更してやるべし。ダメージは少しでも大きいほうがいいからね。



➡ニーブラストがヒットしたときの音を聞き、カウンターならショートショルダーへ。



⬆どちらにせよ、締めくくりはハイエルボー。ダウン攻撃でありながら、与えるダメージはかなり大きい。

COMBO-C イレギュラーコンボ

ソニックアッパー→ショートショルダー→ハイエルボー

地上戦の駆け引きで、とりわけ投げ技への布石として頻繁に使っていくソニックアッパー。この技から始まる空中コンボを成立させるためには、相手の威力が高い攻撃に対して、カウンターをとらなければならない。対戦においては、こちらにそのつもりがなくても、手を出してきた相手にソニックアッパーがカウンターでヒットすることがよくある。



➡浮かせるつもりじゃなくても、偶然のカウンターで浮いてくれた。結果オーライ。



⬆ショートショルダーはコマンドが簡単なだけに、突然の事態にも対応できる。しかもダメージは大きめ。

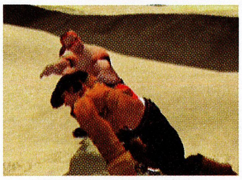
ウルフは戦いのスタイルがハッキリとしているキャラクター。投げならばダメージの大きなジャイアントスイングを狙う。空中コンボなら、無理して空中で打撃を増やすよりも、ハイエルボーを確実に決めていく。この2点を意識しておけば、よけいな行動をとらずに済むというもの。だが狙いが明確なだけ、戦法も読まれやすいというのが実際のところ。投げ抜け対策として、投げ技にバリエーションをもたせておく必要がある。

投げ/投げ抜けコマンド

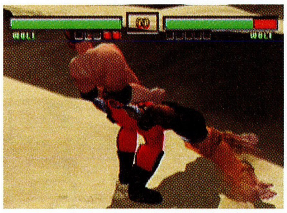
技名	コマンド	種類	ダメージ	投げ抜けコマンド
ブレーンバスター	P+G	投げ	60(65)	P+G
ボディスラム	↘P+G	投げ	50(55)	↘P+G
スタイナーズスクリュードライバー	↘↘P+G	投げ	80(90)	↘P+G
ジャイアントスイング	⇦↙⇩↘⇨P+G	投げ	100	⇦⇨P+G
リストロックスロー	⇨↘⇩↙⇦P+G	投げ	80	⇨⇦P+G
スライディングレッグシザース	敵の側面でP+G	側面投げ	50	投げ抜け不可能
サイクロンホイップ	敵の側面で⇦⇨か⇨⇦P+G	側面投げ	60	投げ抜け不可能
ジャーマンスープレックス	敵の背後でP+G	背後投げ	70	投げ抜け不可能
ドラゴンスープレックス	敵の背後で⇦P+G	背後投げ	80	投げ抜け不可能
キャッチ	⇨P+G	キャッチ投げ	0	⇨P+G
サンダーファイヤーパワーボム	キャッチ中にP+G	投げコンボ	20+40	P+G
フロントネックチャンスリー	キャッチ中に↙P+G	投げコンボ	60	↙P+G
スリングショットフロントスープレックス	キャッチ中に⇦P+G	投げコンボ	60	⇦P+G
プッシュ	キャッチ中に↘P+G	投げコンボ	0	↘P+G
チェンジ	キャッチ中に⇨P+G	投げコンボ	0	⇨P+G
ジャーマンスープレックス	チェンジのあとP+G	投げコンボ	60	P+G
カーフブランディング	チェンジのあと↘P+G	投げコンボ	65	↘P+G
タイガースープレックス	チェンジのあと⇦P+G	投げコンボ	70	⇦P+G
プッシュ	チェンジのあと⇨P+G	投げコンボ	0	⇨P+G
コンボダブルアームスープレックス	PP⇨P↙P+K+G	しゃがみ投げ	70	↙P+K+G
タイガードライバー	↘P+K+G	しゃがみ投げ	70	↘P+K+G
サイドスープレックス	⇩P+K+G	しゃがみ投げ	60	⇩P+K+G
ダブルアームスープレックス	↙P+K+G	しゃがみ投げ	70	↙P+K+G
クロスアームブリーカー	敵の側面でP+K+G	しゃがみ側面投げ	20+50	投げ抜け不可能
ジャーマンスープレックス	敵の背後でP＋K＋G	しゃがみ背後投げ	80	投げ抜け不可能
ネックローリングスロー	↗P⇨P+G	ヒット投げ	60	投げ抜け不可能
リストロックスロー	⇨↘⇩↙⇦P+G	壁投げ	80	⇨⇦P+G
ウォールボディースラム	↘P+G（壁が前）	壁投げ	30+50	↘P+G
アームホイップ	⇨⇨P+G	キャッチ投げ	50	投げ抜け不可能
フランケンシュタイナー	↗P+G	キャッチ投げ	60	投げ抜け不可能
フランケンシュタイナー	敵の背後で↗P+G	背後キャッチ投げ	60	投げ抜け不可能
ダブルクロー	⇩P+G	ダウン投げ	0	投げ抜け不可能

VFマメ知識 カウンター投げ

カウンター投げとは、こちらのカウンターヒットを喰らった相手が硬直し、そこから回復した瞬間に投げを決めるというテクニック。投げ技が豊富なウルフやジェフリーを使うのであれば、このテクニックを十分に利用すべき。牽制としての打撃から強力な投げ技を狙っていこう。とはいえ、硬直中にコマンドを入力しても、投げは成立しない。硬直が解けた瞬間に、投げのコマンド入力を終えているのがベストだ。タイミングさえ身体で覚えてしまえば、実戦において、相手を好きなだけ投げることができるだろう。



⬅投げとどちらを使うのかという2択になる。



⬆ウルフを代表する技といえばこれ。



⬆タイミングがシビアなので要練習。

COMMAND LIST

技名	コマンド	種類	ダメージ	発生	硬化
●投げ技					
ストレートハンマー	P	上	14	12	13
ストレートハンマー	P+E	上（避け）	14	12	13
ハイキック	K	上	30	16	23
ハイキック	K+E	上（避け）	30	16	23
レベルバックチョップ	P+K	上	24	21	26
ネックカットキック	K+G	上	36	20	37
ジャブストレート	PP	上上	14	9	19
ダブルハイキック	KK	上上	20	21	34
ハンマーキック	PK	上上	20	12	25
1、2、アッパー	PPP	上上中	24	18	29
エルボースマッシュ	PP⇨P	上上上	16	12	25
コンボエルボーバット	PP⇨P⇦P	上上上上	20	13	31
ソニックアッパー	⇘P	中（敵遠く）	24	18	29
ソニックアッパー	⇘P	中（敵近く）	24	14	25
バーティカルアッパー	⬊P	中	22	14	23
コメットフック	⇖P	中	19	12	27
ローハンマー	⇩P/⬇P	下	11/9	16/10	14
アローナックル	⇩P+K	中	20	13	30
エルボーバット	⇦P	上	20	13	31
ニーブラスト	⇨K	中	30	15	30
フェイスリフトキック	⬊K	中	28	16	37
ボディブロー	⇨P	中	14	15	24
アックスラリアート	⇨P+E	上	40	24	31
サイドミドルキック	⇘K+E	中	28	16	37
グリズリーラリアット	⇘P+K	下	20	18	33
トマホークフラッシュ	⇨P+K	上(酔い覚まし2)	20	15	23
ローリングソバット	⇨K+G	中	30	21	37
ドラゴンフィッシュブロー	⇨PP	中上	20	18	37
リバーススレッジハンマー	⬇⇘⇨P	中	30	14	39
フライングニールキック	⇨⇨K+G	上	30	23	48
スクリューフック	⇨⇘⇩⇙⇦P	中	20	12	31
スクリューラリアット	⇨⇘⇩⇙⇦PP	中上	20	23	25
ロードロップキック	⇨⇩K	下	20	16	49
ショルダーアタック	⇦⇨P	中	20~70	19	35
ショートショルダー	⇦⇨P+K	中	30	17	30
フロントロールキック	⇦⇨K+G	中	30	34	28
トマホークチョップ	⇗P	中(酔い覚まし1)	15	18	17
ドロップキック	⇗K	中	35	23	29
ロースマッシュ	⬇K/⬇K+G	下	17	16	28
●背後攻撃					
ローリングハンマー	P	上	12	11	21
バックキック	K	上	36	14	26
バックローハンマー	⇩P	下	30	15	23
バックドロップキック	⇩K/⬇K	下	36	17	39
●返し技					
キャプチュード	⇦P+K	上段K返し	40	20	1
ドラゴンスクリュー	⇖P+K	中段K返し	30	15	1
●走り攻撃					
ランニングショルダーアタック	ダッシュ中にP+K	中	20~35	20	29
●小ジャンプ攻撃					
ステップハンマー	空中でP	中	30	34	27
トークラッシュ	上昇中か空中でK	中	30	39/10	28/22
ハンマーエッジ	着地ぎわにK	中	22	10	25
トークラッシュ	⇧K+G	中	30	39	28
●大ジャンプ攻撃					
ジャンピングラリアット	空中で⇨P	中	30	21	43
ライジングトー	上昇中にK	中	36	4	61
ハンマーキック	空中でK	中	30	10	28
ヒールクラッシュ	着地ぎわにK	中	30	11	11
ミサイルキック	空中で⇨K	中	50	12	45
バックサイドキック	空中で⇦K	中	48	12	45
●ダウン攻撃					
エルボードロップ	⇘P	ダウン攻撃	15	29	50
エルボー	⇧P	ダウン攻撃	30	39	23
ハイエルボー	⇩⬆P	ダウン攻撃	40	39	23
フロントロールキック	⇦⇨K+G	ダウン攻撃	18	34	28
サマーソルトドロップ	⇧K	ダウン攻撃	16	32	76

ウルフが持っている技のなかで特殊なものといえば、ダウン投げのダブルクロー(⇩P+G)が挙げられる。この技でダウン中の相手を引き起こし、そこからさらに投げや中段攻撃の2択で攻めるのが基本。ステージによっては、キャッチ(⇨P+G)からのプッシュ(⇘P+G)を使い、リングアウトを狙うのもおもしろい。ダブルクローがうまく決まらないという人は、空中コンボを決めたあとなど、相手が完全に着地した瞬間に、コマンドを入力してみよう。

対戦相手別反撃技リスト

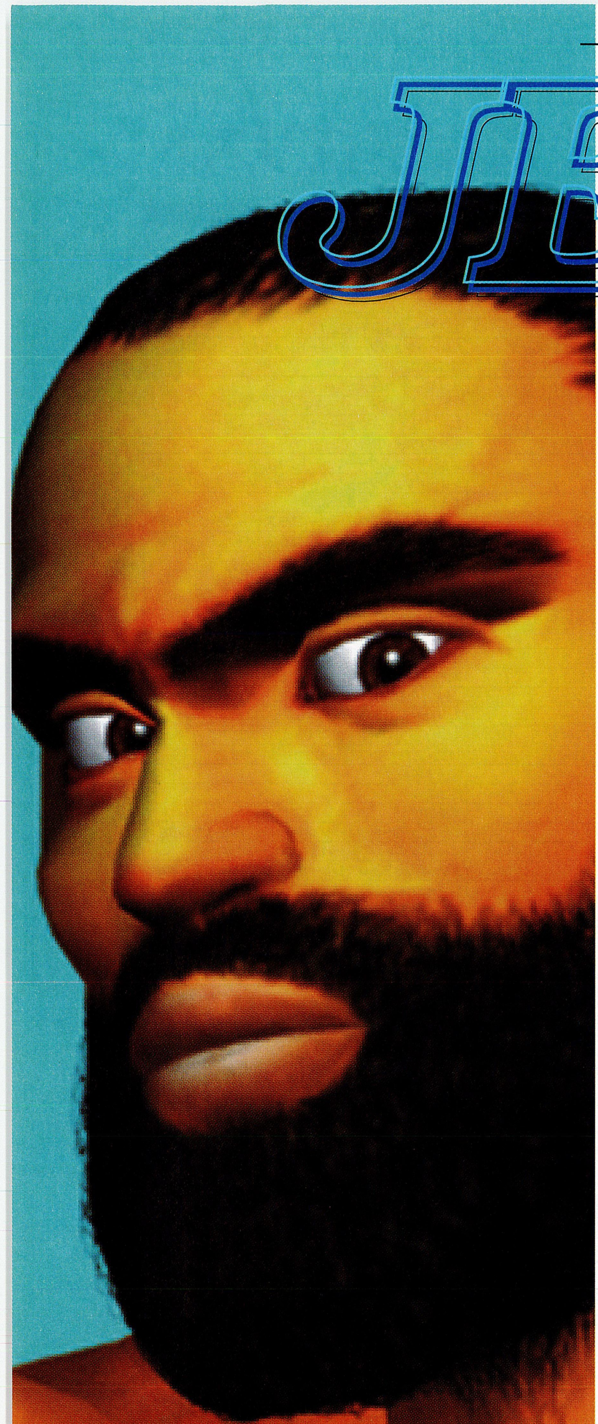
対戦相手	技名	返し技
VS アキラ	躍歩頂肘	ニーブラスト→ショートショルダー→エルボー
	鉄山靠	ショートショルダー→ニーブラスト→ハイエルボー
	崩拳	ハンマーキック→エルボースマッシュ
	馬歩衝靠	コメットフック
VS ジャッキー	エルボースピンキック	エルボーバット→ショートショルダー→エルボーハンマーキック→エルボースマッシュ
	ダブルローキック	エスケープ→横下段投げ
	パンチロースピンキック	ショートショルダー→ショートショルダー→ハイエルボー
	ニーキック	投げ技のみ
VS サラ	ダブルジョイントバット	ハンマーキック
	ロースピンキック	スクリューラリアート→ロースマッシュ→フロントロールキック
	トーキックジャックナイフ	ニーブラスト→ショートショルダー→大ダウン攻撃
	パンチサイドキック	投げ技のみ
VS ラウ	燕子掌	ショートショルダー→ショートショルダー→大ダウン攻撃
	地掃腿	ショートショルダー→ショートショルダー→大ダウン攻撃
	飛燕転身掌	エルボースマッシュ
	連環転身掃脚	ショートショルダー→ニーブラスト→大ダウン攻撃
VS パイ	飛燕単脚	ショートショルダー→ニーブラスト→大ダウン攻撃
	飛燕烈脚	少し待って→ショートショルダー→ニーブラスト→大ダウン攻撃
	連環転身掃脚	ショートショルダー→ニーブラスト→大ダウン攻撃
	連環背転脚	エルボーパッド→ショートショルダー→大ダウン攻撃
VS ウルフ	ショートショルダー	投げ技のみ
	ニーブラスト	投げ技のみ
	コメットフック	投げ技のみ
	ロースマッシュ	スクリューラリアート→ロースマッシュ→フロントロールキック
VS ジェフリー	ニーアタック	スクリューラリアート→ロースマッシュ→フロントロールキック
	ケンカアッパー	スクリューラリアート→ロースマッシュ→フロントロールキック
	ミドルヘルスタッブ	スクリューラリアート→ロースマッシュ→フロントロールキック
	ダッキングロー	スクリューラリアート→ロースマッシュ→フロントロールキック→エスケープ→横下段投げ
VS カゲ	龍尾閃	背後下段投げ
	旋蹴り	投げのみ
	裏水車	背後投げ
	雷龍飛翔脚	クイックフォーワード→ショートショルダー→ニーブラスト→大ダウン攻撃
VS シュン	仰穿腿	ニーブラスト→下P→ハイエルボー
	前旋掃腿	ショートショルダー→ショートショルダー→大ダウン攻撃
	酔仙手	ショーショルダー→ニーブラスト→大ダウン攻撃
	斜側連脚	エルボーバット→ショートショルダー→大ダウン攻撃
VS リオン	盤肘	投げ技のみ
	穿弓腿	ショートショルダー→ニーブラスト→大ダウン攻撃
	落撃掌	投げのみ
	斜歩斜掃捶	ニーブラスト→ショーショルダー→大ダウン攻撃
VS 葵	中段肘当て	投げのみ
	旋桜	投げのみ
	横打ち	投げのみ
	草薙	ニーブラスト→ショーショルダー→大ダウン攻撃
VS 鷹嵐	髷龍	ニーブラスト→大ダウン攻撃
	肘当て	投げのみ
	勝ち上げ	スクリューラリアート→ロースマッシュエルボーバット→クイックフォワード→大ダウン攻撃
	露払い	ニーブラスト→大ダウン攻撃→エスケープ→横下段投げ

VFマメ知識 先行入力による投げ

さきほど説明したカウンター投げだが、ウルフはロースマッシュからのジャイアントスイングを意識して狙えるため、チャンスも必然的に多くなるだろう。なお、ロースマッシュから始まる攻めを行なうときには、(⬇K)ではなく(⬇K＋G)のロースマッシュを使ってもらいたい。このふたつの技は性能が微妙に異なるのだ。詳しく説明すると(⬇K)がカウンターヒットすると2フレーム、(⬇K＋G)がカウンターヒットしたときは1フレーム有利となる。これだけでは(⬇K＋G)のほうが性能が悪いように感じる。だが逆に1フレームしか余裕がないのであれば、先行入力でクイックフォワード→ジャイアントスイングと入力しておけば、バッチリのタイミングでジャイアントスイングを決めることができる。(⬇K)からだと、この入力を目押しで行なう必要があるため、少しタイミングがずれただけで投げ失敗のモーションが出てしまうのだ。1フレーム(60分の1秒)というタイミングを見計らうことは、まず普通の人にはできない。ときにはデータ的に不利な技を使うことで、攻めを強化させることができる。

WOLF

JEFFRY



ジェフリー
マクワイルド

●COUNTRY　AUSTRALIA
●SEX　MALE
●BIRTHDAY　1957.02.20
●BLOOD TYPE　A
●JOB　FISHERMAN
●HOBBY　RAGGAE MUSIC

豪快さと繊細さの両立を

ジェフリーはウルフと非常に似ているキャラクター。強力な投げ技を持つ反面、全体的に技の硬直時間が長いため、手軽に技を出すというわけにはいかない。そんな彼の技のなかでも、ほかのキャラクターなみに攻撃判定の発生が速い技、それがストレートナックル(P)。攻めの基本としてはこの技で牽制しつつ、ヒットあるいはガードされたかによって、次にとるべき行動を変えていくといいだろう。

まずガードされた場合には、硬直時間はお互いに五分の状態となる。ここからの選択肢としては、しゃがみバックダッシュで間合いを離すほか、エスケープからの打撃や、ミドルヘルスタップ(⇨P＋K)で相手の反撃に備えるのがいいだろう。ガードを固めている相手に対しては、しゃがみダッシュからの投げが有効。

ストレートナックルがヒットしたなら、ニープッシュ(⇦K)などの攻撃判定の発生が速い技や、ダッキンググロー(⇩K＋G)で相手の下段を攻撃だ。このダッキンググローはウルフでいうところのロースマッシュに相当し、カウンターでヒットさせれば、スムーズに投げへと移行できる。

このとき、相手が下段攻撃による反撃をこころみていたのなら、しゃがみ投げが確定する。3種類あるしゃがみ投げを使い分けていけば、そうそう抜けられるものではないだろう。



相手との距離が離れたらダッシュエルボー(⇨⇨P)で攻撃しながら接近。よろめかせることができれば、中段と投げの2択攻撃が確実に入る。このとき入れていく技は、中段は空中コンボを狙えるニーアタック(⇨K)。投げに関しては、威力の高いスプラッシュマウンテン(⇘⇘P＋G)が理想。

基本フローチャート

ストレートナックル(P)	ヒット	しゃがみダッシュ(⇘⇩➘)
	カウンター	ニーアタック(⇨K)
	ガード	エスケープ
しゃがみダッシュ(⇘⇩➘)	投げ抜け	バーティカルアッパー(➘P)
	立ちガード	スプラッシュマウンテン(⇘⇘P＋G)
	不明	ローナックル(⇩Pか⬇P)

投げばかり狙っていると、警戒もされる。ストレートナックルから空中コンボを狙うのも、有効な攻撃手段だ。

相手に接近することができたのなら、反撃を予測して対応しよう。もちろん本命はスプラッシュマウンテン。

各コマンドリストの見かた　(P)パンチ　(K)キック　(G)ガード　(E)エスケープ　(⇨)レバーを短く入れる　(➡)レバーを長く入れる　(＋)同時押し　コマンドはすべてキャラクターが右を向いているときのもの。
ダメージ内の(　)表記は、鷹嵐に技をヒットさせたときのものです。

COMBO-A イージーコンボ

ニーアタック→ニープッシュ→ボディプレス

地上戦における2択攻撃のかなめが、このニーアタック。ニーアタックからのコンボのダメージを知っている相手は、立ちガードに徹してくるかもしれない。そうなれば、高い威力が自慢のスプラッシュマウンテンを狙う。まさに2択のお手本といえる流れである。相手にプレッシャーを与えるためにも、この程度のコンボでミスすることがないように。



➡スプラッシュを嫌ってしゃがんだ相手には、ニーアタックがジャストミート!

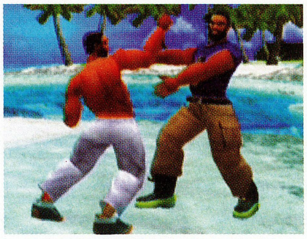


⬆ボディプレスの代わりに、デビルリバースクローで引き起こしても構わない。けっこう難しい。

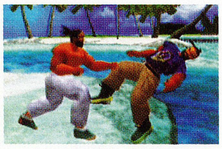
COMBO-B リングアウトコンボ

ケンカアッパー→1,2アッパー→デビルリバースクロー

ガードされても反撃を受けづらく、しかも上段攻撃を避けやすいケンカアッパー(⇘⇘P)。カウンターヒットでしか相手を浮かせることができないうえ、入力が複雑だという難点こそあるが、それを差し引いてでも使っていきたい。もちろん最後はデビルリバースクロー(⇩P＋G)で引き起こしておき、そこからさらに、相手を追いつめていくべき。



➡単に連発しているだけでも強いケンカアッパー。カウンターヒットを見逃すな!

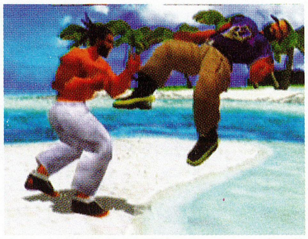


⬆1,2アッパーで距離を稼ぐ。これでリングアウトまで持ち込めたら、誰も苦労はしないんだけど。

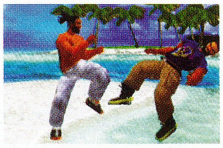
COMBO-C イレギュラーコンボ

バーティカルアッパー→ニープッシュ→ボディプレス

カウンターヒットしないと敵は浮いてくれないが、ケンカアッパーと同様にガードされても反撃技を喰らわずに済むのが大きい。つまり狙っていけるチャンスが多いというわけ。ケンカアッパーほど敵を高く浮かせることができないので、浮いたあとはニープッシュからのダウン攻撃で、安全にいきたい。もちろんデビルリバースクローを狙ってもいい。



➡浮かせたのはいいが、豪華な空中コンボを決めるためには、高度がたりない……。



⬆大きなダメージは期待できないのだから、デビルリバースクローで引き起こし、プレッシャーを与えとく?

JEFFRY

COMMAND LIST

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生	硬化
●固有技					
ストレートナックル	P	上	14	12	13
ヘルスタッブ	P+E	上	20	14	22
ダブルヘルスタッブ	P+EP+E	上上	10	8	22
マシンガンヘルスタッブ	P+EP+EP+E	上上上	15	24	30
アッパーキック	K	上	30	16	23
アッパーキック	K+E	上(避け)	30	16	23
ダブルナックル	PP	上上	14	9	19
ナックルキック	PK	上上	20	12	25
キリングトーキック	KK	上中	15	14	33
1、2、アッパー	PPP	上上中(ガード外し)	19	18	27
キリングトーキックハンマー	KKP	上中中	20	24	33
コンボケンカフック	PP⇦P	上上上(酔い覚まし2)	35	21	35
エルボーバット	⇨P	中	19	12	26
スマッシュアッパー	⇘P	中(ガード外し)	20	14	27
ニーアタック	⇨K	中	28	15	30
サイドキック	⇘K	中	28	16	37
ミドルリードキック	⇘K+E	中	28	16	37
ミドルヘルスタッブ	⇨P+K	中	35	21	30
ローキック	⇘K+G	下	20	16	29
ダブルアッパー	⇘PP	中中(ガード外し)	15	17	31
コンボケンカアッパー	⇘PPP	中中中	20	17	36
エルボーハンマー	⇨P⇦P	中中	30	28	29
ダッシュエルボー	⇨⇨P	中(ガード外し)	19	16	21
ケンカアッパー	⇘⇘P	中	30	17	32
ケンカキック	⇨⇨K	中	40	26	26
ダッシュエルボーアッパー	⇨⇨PP	中(ガード外し)	19	12	27
トルネードハンマー	⇨⇦P	上(酔い覚まし2)	25	19	37
ローナックル	⇩P	下	11	16	14
ローナックル	⬇P	下	9	10	14
トーキック	⇩K	中	24	18	25
ヘルバンクハンマー	⇩P+K	中	21	14	23
ダッキングロー	⇩K+G	下	21	16	29
トーキックハンマー	⇩KP	中	19	24	33
エルボースタンプ	⇦P	中	20	15	35
ニープッシュ	⇦K	中	22	12	30
ニーハンマー	⇦KP	上	15	20	33
ケンカフック	⇦⇨P	上(酔い覚まし2)	30	21	35
ダブルハンマーダウン	⇦⇘P	中	20	18	45
ヒールアタック	⇦⇨K	中	36	21	30
ヘッドアタック	⇦⇨P+K	中	35	27	24
ストマッククラッシュ	⇦⇘P+K	中	20	19	40
ライジングハンマー	⇦⇘PP	中	30	17	33
バーティカルアッパー	⬊P	中	22	14	23
バーティカルキック	⬇K	下	17	16	27
フルスイングハンマー	⇦⇨⇨P+K	中	45	45	
●背後攻撃					
スピンナックル	P/⬇P	上	12	11/14	21/25
バックキック	K	上	36	15	26
バックダブルハンマー	⇩P	中	30	15	43
バックヒールキック	⇩K	下	30	18	42
●走り攻撃					
ランニングボディプレス	P+K	中	20~40	18	80
ランニングヒップアタック	K+G	中	30	25	25
●小ジャンプ攻撃					
ハンマーダウン	上昇中にP	中	30	34	27
ステップナックル	下昇中にP	中	30	26	23
ヒールドロップ	同時にK	中	30	19	28
ステップジャンプキック	上昇中にK	中	30	39	40
プッシングキック	着地ぎわにK	中	22	10	25
●大ジャンプ攻撃					
ジャンプハンマー	空中でP	中	40	40	24
ライジングサンハンマー	空中で⇨P	中	30	21	43
キリングバイツ	同時にK	中	36	4	61
フライングローキック	空中でK	中	30	10	28
ヒールスタンプ	着地ぎわにK	中	30	11	11
ジャンピングフットスタンプ	空中で⇨K	中	50	12	45
リアキック	空中で⇦K	中	48	12	45
●ダウン攻撃					
ストンピング	⇘K	ダウン攻撃	15	26	42
ボディープレス	⇧P	ダウン攻撃	30	25	79
ライデンドロップ	⇩⬆P	ダウン攻撃	40	31	65

ジェフリーの技のなかには、万能ではないものの、使いどころを考えれば高い効果を発揮するものがある。そのひとつがヘルダンクハンマー(⇩P＋K)。この技を相手に当てると、強制的にしゃがませることができる。そこから3種類のしゃがみ投げへと移行できるとベスト。ヘルダンクがカウンターヒットしないと確定しないのが残念だ。

JEFFRY

投げ/投げ抜けコマンド

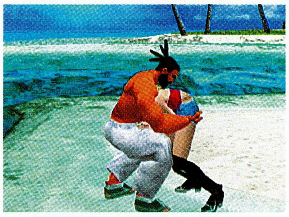
技名	コマンド	種類	ダメージ	投げ抜けコマンド
バックフリップ	P+G	投げ	60	P+G
ココナッツクラッシュ	敵の側面でP+G	側面投げ	20+30	投げ抜け不可能
アームブリーカー	敵の側面で⇦⇨か⇨⇦P+G	側面投げ	60	投げ抜け不可能
チョークスイーパースイング	敵の背後で⇦P+G	背後投げ	80	投げ抜け不可能
バックブリーカー	敵の背後でP+G（敵屈）	背後投げ	75（80）	投げ抜け不可能
パワースラム	⇨P+G	投げ	50	⇨P+G
スプラッシュマウンテン	⇘⇘P+G	投げ	80（85）	⇘P+G
スパインバスター	⇩P+G	投げ	50	⇩P+G
バックスロー	⇙P+G	投げ	0	1P+G
マシンガンハンマー	⇙⇨P+G	投げ	10+10+20+20	⇨P+G
ボディーリフト	⇦P+G	投げ	60（65）	⇦P+G
フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨P+G	投げ	70（75）	⇨P+G
タックル	⇦⇘P+G	投げ	25+30	⇘P+G
ヘッドバット	⇦⇨P+G	投げ	20	⇨P+G
ダブルヘッドバット	⇦⇨P+G⇨P+G	投げコンボ	20+16	⇨P+G
トリプルヘッドバット	⇦⇨P+G⇨P+G⇨P+G	投げコンボ	20+16+12	⇨P+G
ヘッドクラッシュA	⇦⇨P+G⇦P+G	投げコンボ	20+20	⇦P+G
ヘッドクラッシュB	⇦⇨P+G⇨P+G⇦P+G	投げコンボ	20+20+20	⇦P+G
パワーボム	⇘P+K+G	しゃがみ投げ	70	⇘P+K+G
アイアンクロー	⇩P+K+G	しゃがみ投げ	50（45）	⇩P+K+G
マシンガンニーリフト	⇩⇨P+K+G	しゃがみ投げ	20+10+20+30	⇨P+K+G
コルクスクリューナックル	敵の側面でP+K+G	しゃがみ側面投げ	70	P+K+G
バックブリーカー	敵の背後でP+K+G	しゃがみ背後投げ	80	投げ抜け不可能
リフトアップスロー	ストマッククラッシュヒット後に⇦P+G	ヒット投げ	40	⇦P+G
スパインバスター	ストマッククラッシュヒット後に⇩P+G	ヒット投げ	50	⇩P+G
トーキックスプラッシュマウンテン	トーキックヒット後に⇩⇘⇨P+G	ヒット投げ	100（110）	投げ抜け不可能
ウォールバックフリップ	P+G（壁が背後）	壁投げ	65	P+G
ウォールバックフリップ	P+G（壁が前）	壁投げ	70	P+G
ウォールワイプスロー	⇙P+G（壁が背後）	壁投げ	20+20+4+4+4+4+4	⇙P+G
マシンガンタックル	⇦⇘P+G（壁が前）	壁投げ	15+15+30	⇘P+G
デビルリバースクロー	⇩P+G	ダウン投げ	0	投げ抜け不可能

VFマメ知識 投げ置きの強さ

ジェフリーやウルフのように投げの間合いが広いキャラは、しゃがみパンチを喰らっても、気にせず投げのコマンドを入力しておくと、そのあとエスケープなどを使って逃げようとした敵を投げることができる。とりあえず入力だ。



⬆強引に投げを狙っておけば。



⬆攻撃の切れ目に投げが確定。



⬅いざというときのニーアタック。ここから3～4割の体力を奪うこともできる。

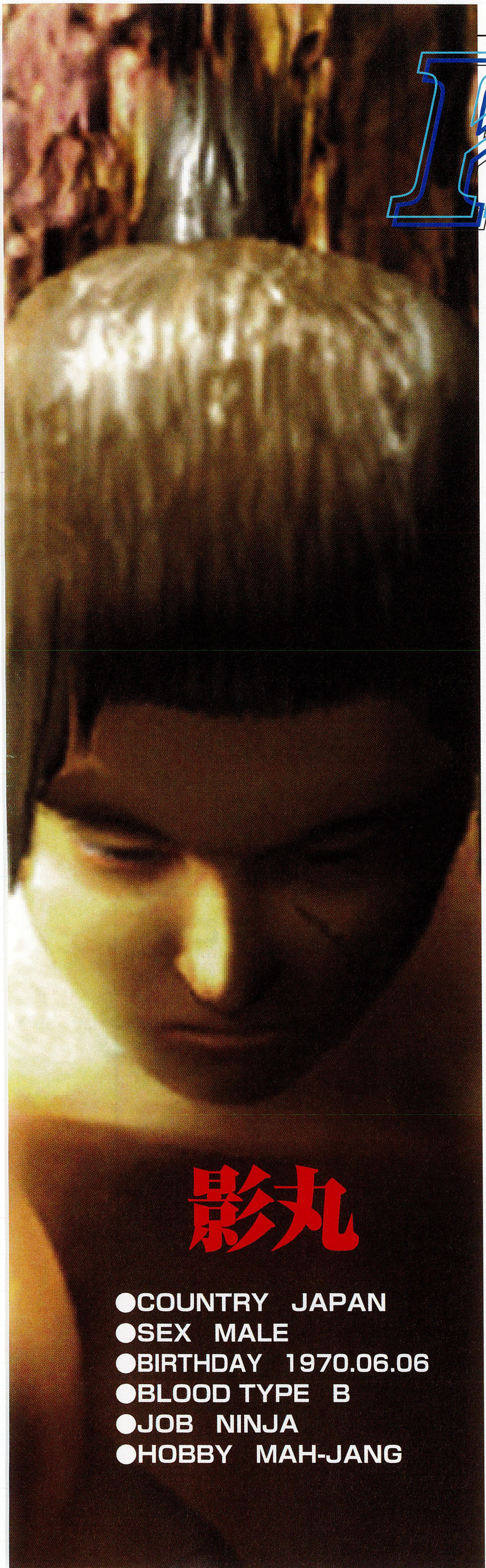
対戦相手別反撃技リスト

対戦相手	ガードした技	反撃技
VS アキラ	躍歩頂肘	ニーアタック→ニープッシュ→ボディプレス
	鉄山靠	ケンカアッパー→ダッシュエルボーアッパー→ボディプレス
	崩拳	ニーハンマー→ボディプレス
	馬歩衝靠	ニーハンマー→ボディプレス
VS ジャッキー	エルボースピンキック	ニープッシュ→ボディプレス
	ダブルローキック	背中側にエスケープ→コルクスクリューナックル
	パンチロースピンキック	背中側にエスケープ→コルクスクリューナックル
	ニーキック	投げのみ
VS サラ	ダブルジョイントバット	ニーハンマー→ボディプレス
	ロースピンキック	ケンカアッパー→ダッシュエルボーアッパー→ボディプレス
	トーキックジャックナイフ	ニーアタック→ダッシュエルボーアッパー→ボディプレス
	パンチサイドキック	投げのみ
VS ラウ	燕子掌	ケンカアッパー→ダッシュエルボーアッパー→ボディプレス
	地掃腿	ニーアタック→ニープッシュ→ボディプレス
	飛燕転身掌	ニープッシュ→ニープッシュ→ボディプレス
	連環転身掃脚	ケンカアッパー→ニーアタック→ボディプレス
VS パイ	飛燕単脚	ニーアタック→ダッシュエルボーアッパー→ボディプレス
	飛燕烈脚	ケンカアッパー→ダッシュエルボーアッパー→ボディプレス
	連環転身掃脚	ケンカアッパー→ダッシュエルボーアッパー→ボディプレス
	連環背転脚	クイックフォワード→ニーアタック→ダッシュエルボーアッパー→ボディイプレス
VS ウルフ	ショートショルダー	投げのみ
	ニーブラスト	投げのみ
	コメットフック	投げのみ
	ロースマッシュ	ニープッシュ→ボディプレス
VS ジェフリー	ニーアタック	ニーハンマー→ボディプレス
	ケンカアッパー	ナックルキック
	ミドルヘルスタップ	ニーハンマー→ボディプレス
	ダッキングロー	背中側にエスケープ→コルクスクリューナックル
VS カゲ	龍尾閃	バックブリーカー
	旋蹴り	投げのみ
	裏水車	チョークスイーパースイング→ボディプレス
	雷龍飛翔脚	クイックフォワード→エスケープ→アームブリーカー→ボディイプレス
VS シュン	仰穿腿	ニーアタック→ニープッシュ→ボディプレス
	前旋掃腿	ケンカアッパー→ダッシュエルボーアッパー→ボディプレス
	酔仙手	ニーアタック→ダッシュエルボーアッパー→ボディプレス
	斜側連脚	ケンカアッパー→ダッシュエルボーアッパー→ボディプレス
VS リオン	盤肘	投げのみ
	穿弓腿	ケンカアッパー→ダッシュエルボーアッパー→ボディプレス
	落撃掌	投げのみ
	斜歩斜掃捶	ニーアタック→ニープッシュ→ボディプレス
VS 葵	中段肘当	投げのみ
	旋桜	投げのみ
	横打ち	投げのみ
	草薙	ケンカアッパー→ニーアタック→ボディプレス
VS 鷹嵐	鬐龍	背中側にエスケープ→アームブリーカー→ボディプレス
	肘当て	投げのみ
	勝ち上げ	ニープッシュ→ライデンドロップ
	露払い	ヘルバンクハンマー→ライデンドロップ

ジェフリーが反撃技として使っていくべき技は、攻撃判定の発生が12フレーム程度の、スピードの速いものから選びたい。筆頭はナックルキック(PK)。リーチが長いので避けられる危険性が低く、ヒットさせたとしても相手が転ぶわけでもない。よって、攻撃を中断させることなく、たて続けに攻めたてることができるのだ。それこそ、しゃがみダッシュからのスプラッシュマウンテンなどで、プレッシャーをかけてもいいし、カウンターヒットを狙って打撃を置いておくのもいいだろう。

ダメージを重視したいのなら、ニーハンマー(⇦KP)がオススメ。ナックルキックと同じフレーム数でくり出せる技のなかで、もっとも高いダメージを誇る。ただし、追い打ちとしてのダウン攻撃が入らなかったり、足位置の関係で2発目が当たらないことがあるので、全面的に信用することはできないが……。

隙の大きな技をガードしたあとは、迷うことなくニーアタック(⇨K)を使っていくべき。ここから前述した空中コンボへと繋げることができれば、単に投げを入れるよりも、大きなダメージを与えることができる。また、ニーアタックは起き上がりに重ねるのも有効だ。なお、側面投げのアームブリーカー(⇦⇨か⇨⇦P＋G)とコルクスクリューナックル(P＋K＋G)が反撃技として入った場合、アームブリーカーのあとにはダウン攻撃のボディプレス(⇧P)が確定することを覚えておこう。



影丸

●COUNTRY　JAPAN
●SEX　MALE
●BIRTHDAY　1970.06.06
●BLOOD TYPE　B
●JOB　NINJA
●HOBBY　MAH-JANG

KAGE

コンボチャンスは意外と多い!?



カゲの基本となるものは、中量級のキャラたちと同じく肘打ち。いわゆる出の速い中段攻撃ということだ。肘打ちによってプレッシャーをかけて、立ちガードを意識した相手に対し、弧延落で大ダメージを与えるというのが、カゲの理想的な攻めである。しかし、それは周知の事実であるため、思うように投げさせてくれるわけがないと思ったほうが利口というもの。

カゲの肘打ちはガードされてしまうと非常に危険なので、最も安全策を考えるならば後転(⇨⇘⇩⇙⇦)してしまったほうがいいくらい。もちろん毎回後転ばかりしていてもラチがあかないし、ふたたび攻め込むのもひと苦労というもの。

そこで肘打ちがガードされてしまったとしても、そこから上段攻撃を避けながら攻撃できる風閃刃(P＋K)や、強力な下段攻撃である龍尾閃(⇦⇦K＋G)。さらには出の早い弾拳(P)といった技を使うことで、相手にこちらの行動を読ませないことが重要になってくる。

もちろん肘打ちがヒットしてくれれば文句はなし、しゃがみ状態にヒットすれば圧倒的に有利な立場となる。やはり投げを警戒させて肘を当てるか、肘を警戒させて投げるかが重要になってくる。

なお投げ技については、真っ先に思いつくのが弧延落。ダメージ的にも相当なものが期待できるうえ、なによりリングアウトを狙いやすい。ただし投げ抜けされてしまうと敵がカゲの横に移動することとなり、慌てて攻撃を出そうとすると振り向き攻撃が出てしまうので注意。弧延落はたまに使うからこそ効果のある技であり、少なくとも対戦において最初から使っていくべき技ではない。投げはほかにも刀霞(⇘P＋G)や浮霞(⇦⇩P＋G)など、性能の良いものが揃っている。

基本フローチャート

肘打ち(⇨P)

肘打ちはカウンターヒット以外では、それほど有利ではない。風閃刃でのカウンター狙いがオススメである。

- カウンター狙い → 風閃刃(P＋K)
- 反撃狙い → 龍尾閃(⇦⇦K＋G)
- 投げ回避 → 弾拳(Pか➡P)

よろけた相手

しゃがんだ相手に肘打ちを当てられたのなら、つぎに相手が起こす行動を見越して、右に記した対処を行なう。

- 反撃 → 旋蹴り(⇩K＋G)
- 立ちガード → 弧延落(⇦P＋G)
- しゃがみガード → 肘打ち(⇨P)

各コマンドリストの見かた　(P)パンチ　(K)キック　(G)ガード　(E)エスケープ　(⇨)レバーを短く入れる　(➡)レバーを長く入れる　(＋)同時押し　コマンドはすべてキャラクターが右を向いているときのもの。
ダメージ内の(　)表記は、鷹嵐に技をヒットさせたときのものです。

KAGE

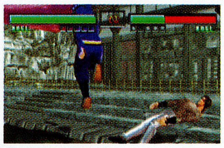
COMBO-A デイリーコンボ

中蹴り→影刃

リーチの長い中段攻撃として重宝する中蹴り(⇘K)だが、ヒットさせたときに相手が浮いたとしたら、それがカウンターヒットの証拠。いちおうはPKキャンセルを使って、途中にパンチを1発入れることもできるが、慣れないうちはダイレクトに影刃(⇨⇩⇘P)を出していこう。地上戦では影刃の出番はないが、空中コンボとなれば話はべつというわけ。

➡中蹴りで相手が浮いたのを確認してからでも、ダイレクトの影刃なら間に合う。





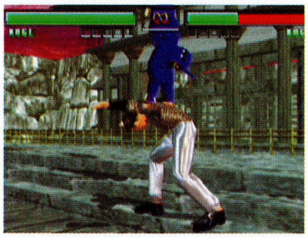
⬆相手が相当低い場所まで落ちてきても、なんとか引っかかってくれるのが影刃という技の特徴だ。

COMBO-B ガード中の相手に

順逆自在→跳び前蹴り→影刃

またしても影刃に繋いでいくコンボだが、こちらは投げ技から始まる。順逆自在(⇨P＋G)で相手を跳び越しつつ、ガードできない背後から飛び前蹴りを当ててから影刃。これは葵の持つ当て身対策であり、葵以外に対しては順逆自在からダイレクトに影刃を当てていっても構わない。ダメージも合計値で見ると、弧延落からのコンボに匹敵する。

➡まずは相手を跳び越すところから。葵に対してのみ、影刃は直接出せない。





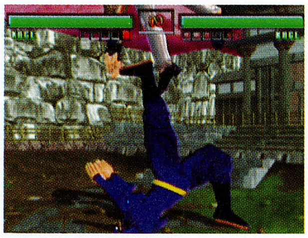
⬆飛び前蹴りは相手をバカにしているようにも見えるので、挑発として使ってもいいだろう。

COMBO-C リングアウト狙いコンボ

弧延落→浮身膝蹴り→散弾螺旋裏蹴り

カゲ使いの最終手段が、この弧延落。純粋に1フレームでコマンドが成立することのほか、投げられた瞬間に空中コンボによるダメージまでもが確定してしまうことなどから、ほかのキャラクターから恐れられている。それだけに投げ抜けされる確率も高いだろうが、順逆自在などと使い分けることにより、ウラのウラをかくことができるだろう。

➡弧延落で上空高くに敵を放り投げる。そして落ちてきたところに攻撃を入れてやれ。





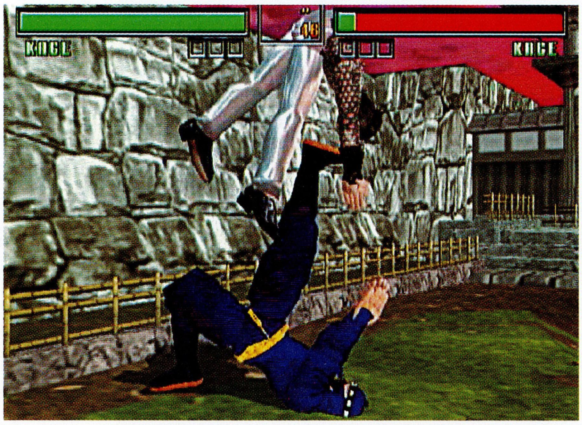
⬆浮身膝蹴りは与えるダメージもさることながら、リングアウト狙いの技として優秀な性能を持っている。

冷静になってカゲの空中コンボを見てみると、じつは敵を浮かせる技というのが中蹴りのカウンターヒットくらいしか見当たらない。だからといってカゲが弱いのかというと、そうではない。むしろ打撃による浮かせよりも、弧延落や順逆自在のような投げ技から派生する空中コンボが豊富であるため、打撃関係で浮かせられないからといって嘆く必要はまったくないのだ。

ちなみに投げ始動のコンボはふたつあるが、どちらもカゲがリング際に追いつめられたときに効力を発揮する。弧延落は後方へと相手を投げ飛ばすし、順逆自在に至っては相手を跳び越し、逆に相手をリング際へと追い込むことができる。とは言え、このふたつばかりを狙っていると投げ抜けの的にもなりかねないのだが……。

また弧延落はリング際だけにかぎらず、空中でヒットさせる技によっては相当の距離を運ぶことができる。さらにアンジュレーションが絡んでくればリングの半分は軽く運んでしまう。

なお、空中コンボの大半は、最後が影刃。タイミングはシビアだが決まれば美しい。



➡カゲといえば弧延落。1フレームで投げが成立するうえ、ダメージの大きい技だ。

VFマメ知識 反撃技あれこれ

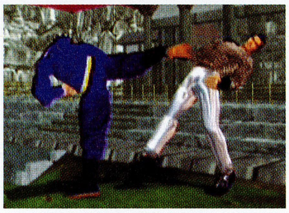
カゲの反撃技とは、じつのところ相手が立ち状態で硬直しているのであれば、すべて葉重ね(PK)を使ってもかまわない。発生が8フレームと、ゲーム全体を見回しても珍しいほど早い技なので、よほど不利な状況でないとき以外は積極的に使っていこう。反撃技は一瞬の判断の遅れが、相手にガードさせる余裕を生むことになるため、どの技を使うか？　という以上に反射神経の良さが問われてくる。いろいろな状況ごとに覚えた反撃技の知識も一瞬で出てこないようでは無意味。慣れないうちは葉重ねを使おう。



⬅当たれば、半月蹴りもセットでヒット。



⬆確実に転ばせて、ダウン攻撃を。



⬆ヒット後は流影脚も決まる。

COMMAND LIST

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生	硬化
●固有技					
弾拳（だんけん）	P/➡P/⬅P	上	10	8	12
側弾（そくだん）	P+E/⇙P	上（避け）	14	12	17
風閃刃（ふうせんじん）	P+K	中(酔い覚まし1)	16	23	20
烈掌（れっしょう）	PP	上上	10	8	17
散弾撃（さんだんげき）	PPP	上上上	12	9	18
散弾裏蹴り（さんだんうらげり）	PPPK	上上上中	30	16	35
散弾風神脚（さんだんふうじんきゃく）	PPP⇦か⇖K	上上上中	20	10	39
烈掌脚（れっしょうきゃく）	PPK	上上上	30	14	29
烈掌螺旋撃（れっしょうらせんげき）	PP⇦P	上上上	17	13	21
散弾螺旋裏蹴り（さんだんらせんうらげり）	PP⇦PK	上上上中	30	16	35
葉重ね（はがさね）	PK	上上	20	12	25
突き返し蹴り（つきかえしげり）	K	上	25	14	23
突き返し蹴り（つきかえしげり）	K+E	上（避け）	25	14	23
肘打ち（ひじうち）	⇨P	中	19	11	22
落閃刃（らくせんじん）	⇨P+K	中	16	16	27
落閃刃返し（らくせんじんがえし）	⇨P+KP+K	中上(酔い覚まし2)	14	13	25
浮身膝蹴り（ふしんひざげり）	⬇⇨K	中	38	14	39
雷龍飛翔脚（らいりゅうひしょうきゃく）	⇨⇨P+K+G	下	40	20	77
流影脚（りゅうえいきゃく）	⇨⇨K	下	20-30	27	36
葉牙龍（はがりゅう）	⇨⇨K+G	中	40	25	43
後転地擂り脚（こうてんじずりきゃく）	⇨⇘⇩⇙⇦K	下	20-35	27	41
影刃（かげやいば）	⇨⇩⇘P	中	40	15	41
岩暫破（がんざんは）	⬇⇘P	中	20	14	32
葉隠閃刃（はがくれせんじん）	⇘P+K	中	24	16	30
中蹴り（なかげり）	⇘K	中	22	14	25
突き返し蹴り（つきかえしげり）	K	上	25	14	25
横蹴り（よこげり）	⇘K+E	中	22	14	26
裏水車（うらすいしゃ）	⇘K+G	中	40	23	42
地擂り弾（じずりだん）	⇩P/⬇P	下	11/9	16/10	14
旋風刃（せんぷうじん）	⇩P+K	中	20	16	25
擂り蹴り（すりげり）	⇩K	下	14	16	24
旋蹴り（つむじげり）	⇩K+G	中	35	14	31
側弾重ね（そくだんがさね）	⇙PK	上	20	12	25
地走り（じばしり）	⇙K	下	19	19	48
螺旋（らせん）	⇦P	上	17	13	21
螺旋裏蹴り（らせんうらげり）	⇦PK	中	25	16	27
幻葉（げんよう）	⇦K+G	上	30	22	22
針鼠弾（しんそだん）	(前、後転後に)⇦⇙⇩⇘⇨P	下	15	1	35
回転地擂り脚（かいてんじずりきゃく）	⇦⇙⇩⇘⇨K	下	20-35	27	31
旋風蹴り（せんぷうげり）	⇖K	中	40	20	35
水車蹴り（すいしゃげり）	⇖K+G	中	50	12	59
円月蹴り（えんげつげり）	⇗K+G	中	35	30	23
●振り返り攻撃					
落刃返り（らくじんがえり）	⇦⇦P	上	17	13	16
裏旋蹴り（うらつむじげり）	⇦⇦K	上	24	15	24
龍尾閃（りゅうびせん）	⇦⇦K+G	下	12	21	24
●背後攻撃					
裏葉（うらは）	P	上	12	10	19
逆蹴り（ぎゃくげり）	K	上	30	15	26
裏手刀（うらしゅとう）	⇩P／⬇P	中	15	14	24
陰旋風蹴り（いんせんぷうげり）	⇖K	中	40	26	26
背龍爪（はいりゅうそう）	⇧K	中	30	31	31
裏旋風蹴り（うらせんぷうげり）	⇗K	中	25	32	37
半月蹴り（はんげつげり）	⬇K	下	30	16	37
●返し技					
小手返し（こてがえし）	⇦P+K	上段P返し	30	1	1
●走り攻撃					
地滑り（じすべり）	➡K	下	30	18	36
●小ジャンプ攻撃					
手刀（しゅとう）	上昇中にP	中	30	33	23
飛び正拳（とびせいけん）	空中でP	中	24	14	34
飛び前蹴り（とびまえげり）	同時にK	中	20	10	34
突き踵蹴り（つきかかとげり）	空中でK	中	20	10	13
地旋（じつむじ）	着地ぎわにK	中	20	19	40
●大ジャンプ攻撃					
落葉（らくよう）	空中で⇨P	中	30	14	44
飛翔蹴り（ひしょうげり）	同時にK	中	30	5	61
丸太蹴り（まるたげり）	空中でK	中	30	10	28
飛び踵蹴り（とびかかとげり）	着地ぎわにK	中	30	11	11
落葉旋風弾（らくようせんぷうだん）	上昇中か敵が遠いとき⇨K	中(針鼠弾に繋がる)	30	30	46
円月蹴り（えんげつげり）	空中で⇨K	中	40	21	46
回転延髄蹴り（かいてんえんずいげり）	空中で⇦K	中	40	12	46
●ダウン攻撃					
踵落とし（かかとおとし）	⇘K	ダウン攻撃	13	28	43
飛翔撃（ひしょうげき）	⬆P（遠距離）	ダウン攻撃	30	48	69
飛鳥（あすか）	⬆P（中距離）	ダウン攻撃	40	49	26
飛延弾（ひえんだん）	⬆P（近距離）	ダウン攻撃	30	41	60
●移動技					
前転（ぜんてん）	⇦⇙⇩⇘⇨	移動系		1	19
後転（こうてん）	⇨⇘⇩⇙⇦	移動系		1	22
さらに前転（ぜんてん）	(前、後転後に)⇦⇙⇩⇘⇨	移動系		1	19
さらに後転（こうてん）	(前、後転後に)⇨⇙⇩⇘⇦	移動系		1	22
側転（そくてん）	⇦E	移動系		1	1
裏浮身（うらふしん）	⇩⇖	移動系		1	1

対戦相手別反撃技リスト

対戦相手	ガードした技	反撃技
VS アキラ	躍歩頂肘	旋蹴り→流影脚
	鉄山靠	旋蹴り→流影脚
	崩拳	水車蹴り
	馬歩衝靠	水車蹴り
VS ジャッキー	エルボースピンキック	旋蹴り→流影脚
	ダブルローキック	水車蹴り
	パンチロースピンキック	裏水車→半月蹴り
	ニーキック	飛び前蹴り→流影脚
VS サラ	ダブルジョイントバット	水車蹴り
	ロースピンキック	裏水車→半月蹴り
	トーキックジャックナイフ	旋蹴り→流影脚
	パンチサイドキック	飛び前蹴り→流影脚
VS ラウ	燕子掌	旋蹴り→流影脚
	地掃腿	旋蹴り→流影脚
	飛燕転身掌	水車蹴り
	連環転身掃脚	裏水車→半月蹴り
VS パイ	飛燕単脚	旋蹴り→流影脚
	飛燕烈脚	裏水車→半月蹴り
	連環転身掃脚	旋蹴り→流影脚
	連環背転脚	旋蹴り→流影脚
VS ウルフ	ショートショルダー	飛び前蹴り→流影脚
	ニーブラスト	飛び前蹴り→流影脚
	コメットフック	葉重ね
	ロースマッシュ	水車蹴り
VS ジェフリー	ニーアタック	水車蹴り
	ケンカアッパー	飛び前蹴り→流影脚
	ミドルヘルスタップ	飛び前蹴り→流影脚
	ダッキングロー	水車蹴り
VS カゲ	龍尾閃	旋蹴り→流影脚
	旋蹴り	飛び前蹴り→流影脚
	裏水車	浮身膝蹴り→龍尾閃→半月蹴り
	雷龍飛翔脚	順逆自在（横投げ）→飛び前蹴り→影刃→踵落とし
VS シュン	仰穿腿	水車蹴り
	前旋掃腿	旋蹴り→踵落とし
	酔仙手	旋蹴り→流影脚
	斜側連脚	旋蹴り→流影脚
VS リオン	盤肘	葉重ね
	穿弓腿	裏水車→半月蹴り
	落撃掌	飛び前蹴り→流影脚
	斜歩斜掃捶	旋蹴り→流影脚
VS 葵	中段肘当	飛び前蹴り→流影脚
	旋桜	飛び前蹴り→流影脚
	横打	飛び前蹴り→流影脚
	草薙	影刃→擂り蹴り→水車蹴り
VS 鷹嵐	髷龍	旋蹴り→流影脚
	肘当て	葉重ね
	勝ち上げ	旋蹴り→流影脚
	露払い	影刃→流影脚

投げ/投げ抜けコマンド

技名	コマンド	種類	ダメージ	投げ抜けコマンド
太刀（たいとう）	P+G	投げ	50（45）	P+G
霧霞（きりがすみ）	敵の側面でP+G	側面投げ	40	投げ抜け不可能
葉裏霞（はうらがすみ）	敵の背後でP+G	背後投げ	50（45）	投げ抜け不可能
順逆自在（じゅんぎゃくじざい）	⇨P+G	上段、側面、背後投げ	0	⇨P+G
刀霞（はがすみ）	⇘P+G	投げ	50（45）	⇩P+G
影霞（かげがすみ）	⇦⇨P+G	投げ	50（45）	⇨P+G
浮霞（ふがすみ）	⇦⇩P+G	投げ	60（65）	⇩P+G
弧延落（こえんらく）	⇦P+G	投げ	40（55）	⇦P+G
イズナ落とし（いずなおとし）	弧延落のあと⇧P+G	投げコンボ	60（70）	投げ抜け不可能
浮身乱弾撃（ふしんらんだんげき）	⇗P+G	キャッチ投げ	20+10+10+10	投げ抜け不可能
闇霞（やみがすみ）	⇧P+G（敵が背後）	キャッチ投げ	50	投げ抜け不可能

カゲを特徴づける技のひとつに、針鼠弾がある。この技は後転から派生し、攻撃判定を持ったまま前転するという、カゲ独特の技である。この技からさらに影刃や雷龍飛翔脚に派生させることもできるが、影刃へと派生させるのが正解。なにしろ針鼠弾自体が下段攻撃であり、これをガードしている相手は突然の中段攻撃となる影刃を喰らってくれる可能性が大きい。もちろん針鼠弾にも弱点はある。それは移動中ですら投げられ判定があるため、特に投げが得意なキャラと戦っているときなどは、妙なモーションから投げられることもある。あくまでも奇襲で多用は禁物。



LION

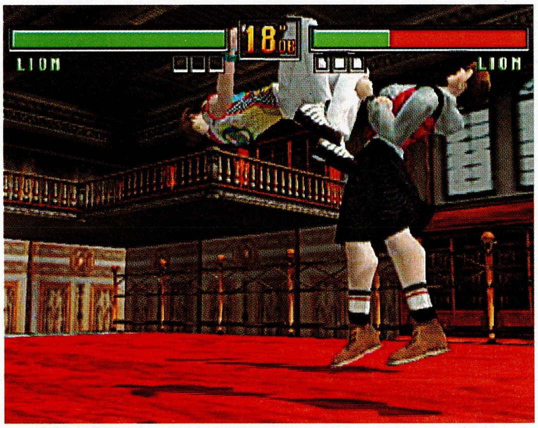
相手を嫌がらせることが先決

リオンはひとつひとつの技を単体で見ると、じつは強い技というものを持っていないキャラクターである。しかしほかのキャラと対峙したとき、互角以上に戦っていける要素として、下統捶(⇩P)の存在がある。この技は他キャラにしてみればただのしゃがみパンチでしかないものだが、リオンの下統捶にかぎっていえば非常にリーチが長い。ガードされて不利になるのはほかの攻撃と同じだが、ガードさせたことにより間合いが離れているため、そのまましゃがみバックダッシュをすることで肘系の攻撃を回避できるといったメリットがある。

また下統捶は立ち状態から出したものとしゃがみ状態から出したもので性能が変化するが、理想としては立ち状態から下統捶を出しておき、しゃがんだままもう1発下統捶を出す。このコンビネーションはまず割り込まれることがないほか、反撃を受けにくい間合いも確保してくれるという便利な連携。

この連携を嫌がってエスケープしようとする相手は投げてしまえばいいし、まずは相手を黙らせることに専念しよう。

そうして相手の意識が下段ガードに集中するようになったら、いよいよ盤肘の出番だ。足位置が逆足であれば、ガードされてもまず反撃を受けることはない。相手としては反撃が間に合わないと判断し、投げに来ることも多いだろうが、こちら側がそれを読んでいたのであれば、ガードされた硬直中に投げコマンドを入力しておくことで、接近してきた相手を逆に投げてしまうことも可能になる。とにかく、攻撃と投げ技をうまくからめ、相手をビビらせる、というところから始めよう。



基本フローチャート

盤肘(⇨P)がカウンターヒット

立ちガードしている相手は、投げに来る可能性が大。こちらからさきに投げてしまおう。

- 立ちガード → 各種投げ技
- 反撃 → 疾歩昇穿掌(⬇⇨P)
- 投げ抜け → スカリに反撃

エスケープ

下統捶のあとは、エスケープしてもかまわない。その最中に敵の動きを観察しておき、対策を考えておくべし。

- しゃがみガード → 盤肘(⇨P)
- 立ちガード → 各種投げ技
- 反撃 → 疾歩昇穿掌(⬇⇨P)

各コマンドリストの見かた　(P)パンチ　(K)キック　(G)ガード　(E)エスケープ　(⇨)レバーを短く入れる
(➡)レバーを長く入れる　(+)同時押し　コマンドはすべてキャラクターが右を向いているときのもの。
ダメージ内の(　)表記は、鷹嵐に技をヒットさせたときのものです。

リオン ラファール

- ●COUNTRY　FRANCE
- ●SEX　MALE
- ●BIRTHDAY　1979.12.24
- ●BLOOD TYPE AB
- ●JOB HIGH SCHOOL STUDENT
- ●HOBBY COLLECTING KNIVES

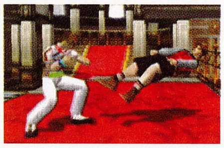
COMBO-A カウンターコンボ

疾歩昇穿手→盤肘連環手→閃転空脚

疾歩昇穿手(⬇⇨P)はノーマルヒットでは相手を浮かせられないものの、カウンターヒットからだと相当な高さまで浮かせることができる。ここに盤肘連環手(⇨PP)から閃転空脚(⇗K)という、大ダメージのコンビネーションを入れていくことになる。疾歩昇穿手がしゃがみダッシュから出せるようになれば、主要戦力として使っていける。



➡カウンターヒットだと、ここまで浮いてくれる。あとは落ち着いて追い打ちを！



⬆極端な話、浮かせて盤肘連環手を入れるだけでもかなりのダメージ。勝率アップのためには欠かせない技。

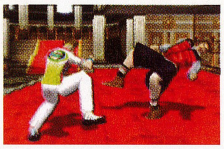
COMBO-B イージーコンボ

旋風腿→盤肘→閃転空脚

初心者向けの、至って簡単なコンボ。カウンターヒットさせる必要もなく、純粋に旋風腿(⇧K)から盤肘(⇨P)。そして閃転空脚(⇗K)と順番に出していくだけでいい。旋風腿がカウンターヒットしたときは高く浮かせられるので、しゃがみダッシュから疾歩昇穿手で浮かせ直すことも可能となる。そのあとは飛転落腿(⇩⬆P)でダメージを稼いでいこう。



➡入力は簡単だが、技の出が遅い。下統捶である程度黙らせてから、狙っていこう。

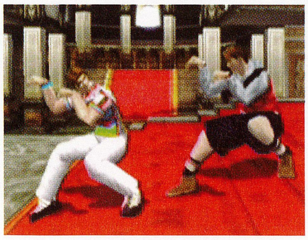


⬆ノーマルでも肘が空中コンボとして入ってしまうほど、高く浮く。あとは旋風腿を当てるすべを考えよう。

COMBO-C 反撃技コンボ

後蹴腿→背身尖掌→下統捶→飛転落腿

後蹴腿(⇦⇦K)は反撃技としても非常に優秀。つまり後蹴腿が確定で入る技をガードしたあとには、このコンビネーションがセットで入れられるというわけ。背身尖掌(P＋K)を入れたあとは直接飛転落腿を出してもかまわないが、少しでもダメージを増やしておくことが勝利への近道。めんどうくさがらずに、下統捶を1発だけ追加で入れておこう。



➡敵の攻撃をガードしたあとに後蹴腿を出すと、うまくヒットしてくれることが多い。



⬆背身尖掌は振り向き後、すぐに出さなくては間に合わない。タイミングを身体に教え込ませるべし。

COMMAND LIST

LION

技名	コマンド	種類	ダメージ	発生	硬化
●固有技					
統捶(とうすい)	P/➡P	上	10	10	15
統捶(とうすい)	P+E	上（避け）	10	10	27
穿心腿（せんしんたい）	K/➡K	上	25	13	27
穿心腿（せんしんたい）	K+E	上（避け）	25	13	27
勾手連捶（こうしゅれんすい）	PP	上上	10	9	18
連捶腿（れんすいたい）	PK	上上	20	11	35
連旋腿（れんせんたい）	KK	上上	20	16	33
連環穿掌（れんかんせんしょう）	PPP	上上上	12	9	39
連捶掃手（れんすいそうしゅ）	PP⇩P	上上下	20	21	44
疾歩昇穿手（しっぽそうせんしゅ）	⬇⇨P	中	24	13	26
盤肘（ばんちゅう）	⇨P	中	14	11	22
穿陰掌（せんいんしょう）	⇘P	中	10	12	19
掃勾手（そうこうしゅ）	➘P	下	7	13	24
連掃勾手（れんそうこうしゅ）	➘PP	下下	10	13	26
勾手提膝（こうしゅていしつ）	⇨K	中	25	15	29
弾腿（だんたい）	⇘K	中	24	15	28
磨盤手（まばんしゅ）	⇨P+E	上	30	28	24
側穿横脚（そくせんおうきゃく）	⇘K+E	中	24	16	25
双耳旋風（そうじせんぷう）	⇨P+K	上(酔い覚まし2)	24	19	21
倒歩背掃手（そくほはいそうしゅ）	⇘P+K	下	20	13	44
疾地掃腿（しっちそうたい）	⇘K+G	下	24	26	33
盤肘連環手（ばんちゅうれんかんしゅ）	⇨PP	中中	18	27	26
落撃掌（らくげきしょう）	⇘PP	中中	20	13	28
箭疾歩（せんしっぽ）	⇨⇨P	中	35	27	26
斧刃脚（ふじんきゃく）	⇨⇨K	中	15	18	32
転身撩陰脚（てんしんりょういんきゃく）	⇨⇨K+G	中	24	25	29
斧刃連端脚（ふじんれんたんきゃく）	⇨⇨KK	中中	20	11	42
下統捶（かとうすい）	⇩P/⬇P	下	11/8	16/10	14/15
騰撃捶（とうげきすい）	⇙P	下	12	17	28
軌腿（あつたい）	⇩K	下	12	18	27
穿弓腿（せんきゅうたい）	⇙K	下	15+10	16	43
斜歩斜掃捶（しゃほしゃそうすい）	⇩P+E	下	20	17	24
偸歩掃手（とうほそうしゅ）	⇩P+K	下	15	19	21
騰撃連捶（とうげきれんすい）	⇙PP	下下	8	6	25
前掃腿（ぜんそうたい）	⇩KK	下下	20	17	33
登旋腿（とうせんたい）	⇩KK+G	下上	30	20	27
背転勾手（はいてんこうしゅ）	⇦P	中	16	17	27
泰山双勾手（たいざんそうこうしゅ）	⇦P+K	上(酔い覚まし2)	30	24	28
連旋背勾手（れんせんはいこうしゅ）	⇦PP	中中	19	18	27
転身蟷螂連脚（てんしんとうろうれんきゃく）	⇦PPK	中中中	25	28	29
進歩蟷螂掃手（しんぽとうろうそうしゅ）	⇦⇘P	下	21	27	28
旋風腿（せんぷうたい）	⇧K	中	25	18	19
閃転空脚（せんてんくうきゃく）	⇗K	中	20	30	62
縦跳穿掌（じょうちょうせんしょう）	⇧P+K	中	20	12	33
掛統腿（かとうたい）	⇧KK	上	30	23	24
後掃腿（こうそうたい）	⬇K+G	下	24	20	38
●振り返り攻撃					
穿掌背転（せんしょうはいてん）	⇦⇦P	上	14	14	19
後蹴腿（こうしゅたい）	⇦⇦K	上	25	11	28
下旋腿背転（かせんたいはいてん）	⇦⇦K+G	下	24	13	25
●背後攻撃					
背連穿掌（はいれんせんしょう）	P	上上	12	12+12	20
背身尖掌（はいしんせんしょう）	振り向いてすぐP+K	上	14	15	16
後穿脚（こうせんきゃく）	K	上	30	10	33
背歩掃手（はいほそうしゅ）	⇩P	下	14	13	29
登背穿掌（とうはいせんしょう）	⬇P	上	12	11	13
廻掛脚（かいかきゃく）	⬇K	下	20	14	25
●小ジャンプ攻撃					
落歩統捶（らくほとうすい）	空中でP	中	30	27	28
騰空背撃掌（とうくうはいげきしょう）	上昇中に⇖P	中	30	12	33
騰空撃掌（とうくうげきしょう）	上昇中に⇗P	中	30	29	27
地掃踵脚（ちそうしょうきゃく）	着地ぎわにK	中	20	12	29
騰空踵脚（とうくうしょうきゃく）	空中でK	中	22	10	24
騰空踵脚（とうくうしょうきゃく）	上昇中に⇖K	中	30	10	22
●大ジャンプ攻撃					
騰空落双捶（とうくうらくそうたい）	空中で⇨P	中	30	21	43
跳飛弾腿（ちょうひだんたい）	上昇中にK	中	30	16	60
飛中穿腿（ひちゅうせんたい）	空中でK	中	30	10	28
落斧刃腿（らくふじんだい）	着地ぎわにK	中	30	11	11
騰空落双腿（とうくうらくそうたい）	空中で⇨K	中	40	12	54
騰空落背腿（とうくうらくはいたい）	空中で⇦K	中	40	12	44
●ダウン攻撃					
落穿手（らくせんしゅ）	⇖P	ダウン攻撃	12	17	52
落踵脚（らくしょうきゃく）	⇧P	ダウン攻撃	30	47	47
飛転落腿（ひてんらくたい）	⇩⬆P	ダウン攻撃	40	33	47
閃転空脚（せんてんくうきゃく）	⇗K	ダウン攻撃	20	30	62
●移動技					
斜前歩（しゃぜんほ）	⇗E	移動系		1	18
斜後歩（しゃこうほ）	⇖E	移動系		1	24
側宙身（そくちゅうしん）	⇩⇖	移動系		1	1

リオンの下統捶が強いというのは、前述した通り。だがリオンには、まだ隠された強さが秘められているのだ。

それは、投げ技である。リオンは軽量級、つまりスピードキャラであるにも関わらず、正面からの立ち投げだけで８種類ものバリエーションがある。これで毎回のように仕掛ける投げを変えていけば、よほどのことがないかぎり投げ抜けされることはないだろう。

そんないろいろと選べる投げ技のなかでも、ダメージ面などからとくに使っていきたいのが貼身双勾手(⇨⇘⇩⇙⇦P＋G)と登山翻車脚(⬇⇨P＋G)のふたつ。さらに登山翻車脚にかぎっていえば、投げたあとに飛転落腿(⇩⬆P)や前掃腿(⇩KK)までもがほぼ確定するため、ワンチャンスで奪い取ることができるダメージを比べてみると、登山翻車脚に軍配が上がる。

また投げ技はほかにも擺下尖転(⇘P＋G)という選択肢もある。この技は投げが成立すると敵の背後に回り込むことができるため、背後から縦跳穿掌(⇧P＋K)、そして前掃腿(⇩KK)と連続でヒットさせることが可能。ここまでバリエーションを持っていれば、投げ抜けされる心配はほとんどない。

まえのページで使える中段攻撃のひとつとして盤肘を挙げたが、じつは弾腿もかなり使える中段攻撃である。こちらはガードされても一切の反撃を受けないというメリットがあるうえ、リーチの長さもポイント。しかし、攻撃判定の発生が遅いため、ふだんの駆け引きのなかで使っていたのでは、相手に技をあわせられるので注意。



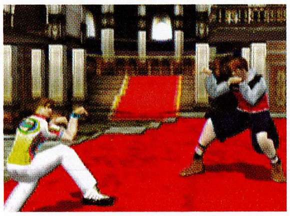
⬅リオンの持つ投げ技のなかでも、とくに大きなダメージが期待できる登山翻車脚。

VFマメ知識 間合いの調整方法

リオンの姿勢が低いのは、足を大きく折り曲げていることに起因している。これを利用したテクニックがこれ。普段は逆足状態で戦っておき、逃げたい時に後退するだけ。これで一瞬にして間合いを離すことができるのだ。



⬆左足を前に出しておいて……。



⬆一歩下がる。で、これだけ下がる。

対戦相手別反撃技リスト

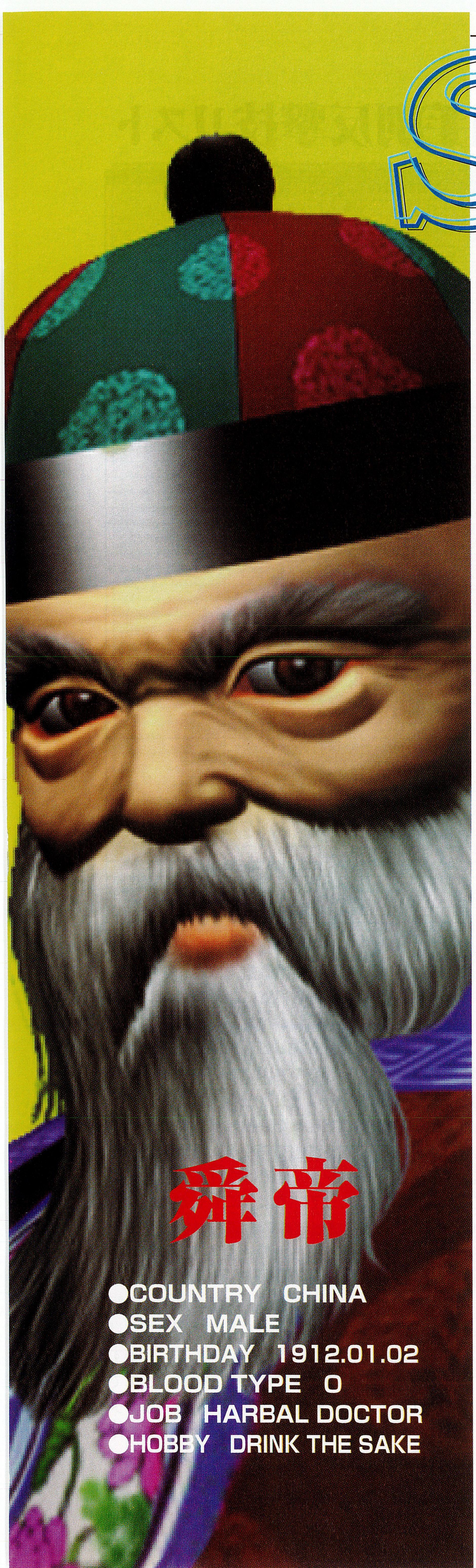
対戦相手	ガードした技	反撃技
VS アキラ	躍歩頂肘	勾手提膝→下P→大ダウン
	鉄山靠	後蹴腿→背身尖掌→後蹴腿→小ダウン
	崩拳	後蹴腿→背身尖掌→下P→大ダウン
	馬歩衝靠	後蹴腿→背身尖掌→下P→大ダウン
VS ジャッキー	エルボースピンキック	後蹴腿→背身尖掌→後蹴腿→小ダウン
	ダブルローキック	クイックフォワード→盤肘連環手→前掃腿
	パンチロースピンキック	勾手提膝→下P→大ダウン
	ニーキック	後蹴腿→背身尖掌→後蹴腿→小ダウン
VS サラ	ダブルジョイントバット	後蹴腿→背身尖掌→下P→大ダウン
	ロースピンキック	勾手提膝→下P→大ダウン
	トーキックジャックナイフ	勾手提膝→下P→大ダウン
	パンチサイドキック	連環穿掌
VS ラウ	燕子掌	後蹴腿→背身尖掌→後蹴腿→小ダウン
	地掃腿	クイックフォワード→盤肘連環手→前掃腿
	飛燕転身掌	落撃掌→前掃腿
	連環転身掃脚	勾手提膝→下P→大ダウン
VS パイ	飛燕単脚	掛統腿→大ダウン
	飛燕烈脚	後蹴腿→背身尖掌→下P→大ダウン
	連環転身掃脚	勾手提膝→下P→大ダウン
	連環背転脚	勾手提膝→下P→大ダウン
VS ウルフ	ショートショルダー	後蹴腿→背身尖掌→下P→大ダウン
	ニーブラスト	後蹴腿→背身尖掌→下P→大ダウン
	コメットフック	投げ技のみ
	ロースマッシュ	クイックフォワード→盤肘連環手→前掃腿
VS ジェフリー	ニーアタック	後蹴腿→背身尖掌→下P→大ダウン
	ケンカアッパー	後蹴腿→背身尖掌→後蹴腿→小ダウン
	ミドルヘルスタップ	後蹴腿→背身尖掌→後蹴腿→小ダウン
	ダッキングロー	クイックフォワード→盤肘連環手→前掃腿
VS カゲ	龍尾閃	縦跳穿掌→前掃腿
	旋蹴り	連環穿掌
	裏水車	勾手提膝→下P→大ダウン
	雷龍飛翔脚	後蹴腿→背身尖掌→下統捶→大ダウン
VS シュン	仰穿腿	クイックフォワード→盤肘連環手→前掃腿
	前旋掃腿	疾歩昇穿手→下P→大ダウン
	酔仙手	勾手提膝→下P→大ダウン
	斜側連脚	クイックフォワード→勾手提膝→下P→大ダウン
VS リオン	盤肘	投げ技のみ
	穿弓腿	勾手提膝→下P→大ダウン
	落撃掌	連環穿掌
	斜歩斜掃捶	後蹴腿→背身尖掌→下P→大ダウン
VS 葵	中段肘当	連環穿掌
	旋桜	後蹴腿→背身尖掌→下P→大ダウン
	横打	連環穿掌
	草薙	勾手提膝→下P→大ダウン
VS 鷹嵐	髷龍	連旋腿→斧刃連端脚
	肘当て	投げ技のみ
	勝ち上げ	斧刃連端脚→連旋腿
	露払い	クイックフォワード→盤肘連環手→閃転空脚

投げ/投げ抜けコマンド

技名	コマンド	種類	ダメージ	投げ抜けコマンド
破刀手秋腿(はとうしゅしゅうたい)	P+G	投げ	15+25+10	P+G
翻身提膝(ほんしんていしつ)	敵の側面でP+G	側面投げ	40	投げ抜け不可
連勾手背襲(れんこうしゅはいしゅう)	敵の背後でP＋G	背後投げ	20+20+10	投げ抜け不可
飛転双空脚(ひてんそうくうきゃく)	⇦⇨P+G	投げ	25+25	⇨P+G
飛転双空脚(ひてんそうくうきゃく)	⇦⇨P+G (壁が背後)	壁投げ	50+20	⇨P+G
登山翻車脚(とざんほんしゃきゃく)	⬇⇨P+G	投げ	50	⇨P+G
採取砲靠(さいしゅほうこう)	⇨⇨P+G	投げ	20+30	⇨P+G
貼身双勾手(てんしんそうこうしゅ)	⇨⇘⇩⇙⇦P+G	投げ	15+15+30+10	⇨⇦P+G
擺下尖転(はいかせんてん)	⇘P+G	投げ	0	⇘P+G
七星天分肘(しちせいてんぶんちゅう)	⇦P+G	投げ	20+30	⇦P+G
七星跳飛捕蝉(しちせいちょうひほぜん)	⇗P+G	投げ	45	⇗P+G
七星跳飛捕蝉(しちせいちょうひほぜん)	⇗P+G (壁が背後)	壁投げ	25+35	⇗P+G

リオンは、リングアウト勝ちを狙いやすいキャラのひとりである。その理由は盤肘連環手から前掃腿という組み合わせによる押し出しのほか、前方向に押したいときは登山翻車脚。後方に押し込みたいときは飛転双空脚、もしくは擺下尖転からの打撃を使うことで、自由自在に相手をリング際まで運ぶことができるため。このほかにも横方向に対する転身撩陰脚(⇨⇨K＋G)まで組み合わせれば、相当の戦力となり得る。

敵のダウン中に、エスケープによって相手との位置関係を優利にしておこう。



SHUN

飲めば飲むほど強くなる



シュンは非常に特殊なキャラである。その筆頭に挙げられる要素は、飲酒。なにしろ舜帝のみ、体力ゲージの下に飲酒ゲージが表示され、現在の飲酒量がわかるという特殊システムを採用しているのだ。

どうして飲酒量を画面上に表示しなければいけなかったかといえば、シュンにかぎっては飲酒量によって技の攻撃力が増加するばかりか、派生するコンビネーションまでもが変化してしまう。シュンで勝つならば、飲酒は避けて通れない要素だ。

まず最初に、攻撃力の増加から説明しよう。飲酒１杯につき、攻撃力が１パーセント増加していく。つまり限界の40杯まで飲んでいる状態では、なんと40パーセント増になる。飲酒が勝敗を左右するほどの要素になっているということが、わかってもらえただろうか？

ほかにも仰飲杯手（⇩P）は６杯以上のとき、敵の出してきた20以上のダメージを持つ攻撃にカウンターヒットさせると浮くようになる。連載顎手（⇦⇨P）は10杯以上でノーマルヒットでも、その後連携で連載顎手3（⇦⇨PPP）までフルヒットするようになり、龍尾脚（⇧K）は12杯以上で相手を硬直させる時間が長くなるので反撃をほとんど受けない。側端脚（⇘K）は15杯から投げられ確定ではなくなり、急所ヒットでダウンさせられるようになる。挑撃背転（⇦⇦P）は17杯からカウンター投げ確定ができるようになり、連撃後下蹴腿（PPE⇩KK）は25杯からフルヒットするようになる。25杯以上と言えば叉手連環撃もダメージ20以上の技に対してカウンターヒットで浮かせられるようになるばかりか、背旋肘（⇗P）もフルヒットするようになる。さらに飲酒を続ければ、背旋肘も繋がるようになる。

基本フローチャート

仰穿腿(⬇K)
姿勢が低いので、中段攻撃を避けながら攻撃することができる。ガードされるとほぼ反撃が確定してしまうが、あきらめずに逃げてみよう。

- 反撃 → エスケープ
- 様子見 → 向側後払手(⇖EP)
- 上記を読まれた → 連撃(PP)

連撃(PP)
連撃(PP)で敵の出方を伺いつつ、中段と下段の二択を仕掛ける。

- 立ちガード → 連撃後下蹴腿(⇩KK)
- しゃがみガード → 龍尾脚(⇧K)

各コマンドリストの見かた　(P)パンチ　(K)キック　(G)ガード　(E)エスケープ　(⇨)レバーを短く入れる
(➡)レバーを長く入れる　(+)同時押し　コマンドはすべてキャラクターが右を向いているときのもの。
ダメージ内の(　)表記は、鷹嵐に技をヒットさせたときのものです。



AOI

いなしや当て身から活路を見いだせるか!

投げや当て身といった技は豊富にあるものの、使える打撃は少ない葵。もっとも使用頻度が高くなるであろう、中踵蹴り(⬂K)でさえ、ガードされてしまうと7フレームほど葵側が不利。ガードされてしまったらしゃがみ下がりか、あるいは当て身投げ抜けという手段を行なうべき。ただ立ちガードしていたのでは、投げに来られたときにひとたまりもない。

相手が肘系や立ちPなどを出してくれれば、しゃがみ下がりで回避することができる。一応はラウの肘のみ、リーチが長いので食らってしまうのだが……。

それらの攻撃をスカすことができたのであれば、迷わず投げにいこう。葵は投げ技を7種類も持っているので、ダメージ重視なのかリングアウト狙いなのかを決めておけば、それなりに闘うこともできるのだ。

また当て身については、相手がちょっとでもタイミングを遅らせようものならヒットしてしまうので、あまり頼るべきではない。しかし、もしも当て身が成功すれば相手は相当動揺するはずなので、あまりにワンパターンな相手であった場合にのみ使うようにしていこう。

なお立ちガードしていると投げに反応できないとは書いたものの、逆に投げに来ると分かっていれば、葵側にもそれなりの対処の方法はある。



それは、雲蹴り(⇨KK)や打突(P)を、思い切って出してしまうことである。ゲームシステム上、攻撃モーション中は投げられることがないので、投げ回避目的であれば打突でも十分。判定出現スピードも早いことだし、相手が投げと読んだときの対応手段のひとつとして使えるはずだ。

基本フローチャート

- 二連突(PP)がヒット
  - よろけ → 各種投げ技
  - 立ちガード → 草薙(⇩K+G)

打撃技のとぼしい葵は、二連突(PP)ですら有効に使いたい。

- 鳳凰手(⬂P+K)がヒット
  - 中段 → 踵切り(⬃K)
  - 反撃 → 草薙(⇩K+G)
  - エスケープ → 手極め倒身(⇩P+K+G)

鳳凰手(⬂P+K)を当てたあとは、相手がどう行動するかを読もう。大ダメージを期待するなら、草薙でカウンターを狙いたいところ。

各コマンドリストの見かた (P)パンチ (K)キック (G)ガード (E)エスケープ (⇨)レバーを短く入れる (➡)レバーを長く入れる (+)同時押し コマンドはすべてキャラクターが右を向いているときのもの。ダメージ内の( )表記は、鷹嵐に技をヒットさせたときのものです。

梅小路葵

- ●COUNTRY JAPAN
- ●SEX FEMALE
- ●BIRTHDAY 1979.03.14
- ●BLOOD TYPE A
- ●JOB HIGH SCHOOL STUDENT
- ●HOBBY IKEBANA

AOI

COMBO-A 肘当て身コンボ

龍の顎門→枝砕き

相手が反撃手段としてもっとも多く使ってくるであろう、肘系の攻撃を当て身する龍の顎門(⇙P+K)。相手をダウンさせたところには、枝砕き(⇘P+G)を追加ダメージとして入れることができるため、ただの当て身で終わらないのがポイント。ちなみに縦手刀(⇘P)も入れることができるのだが、ダメージ的にも枝砕きのほうを実行すべきだろう。

➡ジャッキーだったらライジングエルボーを多用してくる。当て身で反撃してやろう。





⬆追加でダウン投げまでも確定。大量のダメージを与えるだけでなく、肘の使用を抑えることもできる。

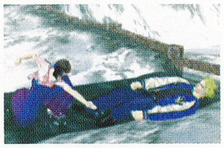
COMBO-B カウンターコンボ

雲蹴り→縦手刀

雲蹴り(⇨PP)がカウンターヒットして浮いたときのみ、空勢瓦突蹴り(⇩⬆P)を入れることができる。だが通常のダウンでは縦手刀が精一杯。どのキャラでも同じなのだが、大ダウン攻撃は普段入れるチャンスが少ないだけに、確実に入るシチュエーションというのは覚えておいて損はない。雲蹴りで浮いたら大ダウンだ。

➡カウンターヒットしたら空勢瓦突蹴りが確定。地味ながらも、覚えてもらいたい。





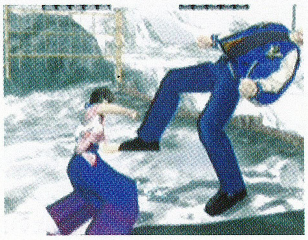
⬆ちょっと入力タイミングが遅れてしまったので、確実に入る縦手刀に変更。とっさの判断は必要だ。

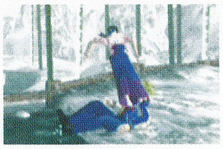
COMBO-C 懐に潜り込んでからのコンボ

無双破→空勢瓦突蹴り

しゃがみダッシュと、しゃがみバックダッシュをうまく使うのも葵のポイント。しゃがみ状態から相手の上段攻撃などをかわしつつ、浮かせるための打撃技を放つ。この技を使って相手をダウンさせると確定で空勢瓦突蹴りが入るので、安定して大きなダメージを期待することができる。こういう部分からも、敵にプレッシャーを与えていくべきなのだ。

➡姿勢が低くなっているので、上段攻撃は当たりにくい。カウンターを狙っていけ。





⬆かなりの高さまでジャンプして、腹部に突き刺さるかのような勢いで追い打ち。外したら危険だ。

COMMAND LIST

技名	コマンド	種類	ダメージ	発生	硬化
●固有技					
打突（だとつ）	P/⬅P	上	10	9	13
打突（だとつ）	P+E	上（避け）	10	9	13
上蹴り（うえげり）	K	上	20	12	32
上蹴り（うえげり）	K+E	上（避け）	20	12	32
平手（ひらて）	P+K	上(酔い覚まし1)	8	12	19
二連平手（にれんひらて）	P+KP	上上(酔い覚まし1)	9	11	21
三連平手（さんれんひらて）	P+KPP	上上上(酔い覚まし1)	9	15	25
二連突（にれんとつ）	PP	上上	10	8	15
掌蹴り重ね（しょうげりがさね）	PK	上上	20	14	31
鎖鎌（くさりがま）	KK	中	24	19	23
二連突横肘（にれんとつおうちゅう）	PPP	上上上	12	12	29
二連突釘脚（にれんとつぎきゃく）	PPK	上上上	30	14	27
連突小太刀（れんとつこだち）	PPPK	上上上中	35	18	31
連突草薙（れんとつくさなぎ）	PPP⇩K	上上下(寸止め可)	20	19	32
二連突横打（にれんとつおうだ）	PP⇨P	上上中(寸止め可)	20	19	29
連突絹車（れんとつきぬぐるま）	PP➡PP	上上中中(寸止め可)	20	23	29
無双破（むそうは）	↘P	中	10-21	12	30
中段肘当（ちゅうだんひじあて）	⇨P	中	19	11	24
袖伸剣（そでしんけん）	⇘P	中(寸止め可)	23	18	25
雷刃破（らいじんは）	⇨K	中	20	18	23
中踵蹴り（なかかかとげり）	⇘K	中	21	14	27
横踵蹴り（よこかかとげり）	⇘K+E	中	21	14	25
横打（おうだ）	⇨P+K	上	20	15	25
鳳凰手（ほうおうしゅ）	⇘P+K	中	15	16	24
旋桜（つむじざくら）	⇨PP	中中(寸止め可)	14	20	25
雲蹴り（くもげり）	⇨KK	中上	20	13	31
衣車（ころもぐるま）	⇨⇨P	中(寸止め可)	27	17	32
浮桜（ふざくら）	⇨⇨P+K	上	20	14	22
下段掌打（げだんしょうだ）	⇩P/⬇P	下	11/9	16/10	14/16
下段蹴り当（げだんけりあて）	⇩K	下	12	14	28
踵切り（かかとぎり）	⇙K	下	20	15	29
草薙（くさなぎ）	⇩K+G	下(寸止め可)	20	19	30
両止（りょうし）	⇩⇩P	中	18	13	22
上勢柳扇掌（じょうせいりゅうせんしょう）	⇦⇦P+K	上(酔い覚まし2、寸止め可)	14	17	28
上蹴り（うえげり）	➡K	上	20	12	30
横周肘当て（おうしゅうひじあて）	➡P+KP	上上(寸止め可)	20	26	29
●振り返り攻撃					
渦巻手刀（うずまきしゅとう）	⇦⇦P	振り返り攻撃(上)	14	16	16
●背後攻撃					
手刀廻（しゅとう）	P	上	12	12	20
廻り連手（まわりれんしゅ）	渦巻手刀に⇩P	上下	14+14	12	16
廻り裏拳（まわりうらけん）	⬇P	上	12	15	21
鎖鎌（くさりがま）	KK	上	20	15	28
廻り臑蹴り（まわりすねげり）	⇘K	下	20	15	29
廻り手刀（まわりしゅとう）	⇩P	下	10	11	28
廻り下蹴り（まわりしたげり）	⇩K	下	12	21	25
●返し技					
転身入身（てんしんにゅうしん）	⇦P+K	正上段P返し	25	37	1
渦捻り（うずねり）	⇦P+K	逆上段P返し	25	4	1
楔落とし（くさびおとし）	⇦P+K	正上段K返し	20	1	1
枝割き（えださき）	⇦P+K	逆上段K返し	20	20	1
裏小手返し（うらこてがえし）	⇨P+K(敵背後)	上段P返し	30	1	1
裏扇流（うらせんりゅう）	⇨P+K(敵背後)	上段K返し	30	10	18
龍の顎門（りゅうのあぎと）	⇙P+K	肘返し	30	20	1
蔦かずら（つたかずら）	⇙P+K	右中段K返し	30	20	1
扇裂き（おうぎさき）	⇙P+K	左中段K返し	30	10	1
落ち葉舞（おちばまい）	⇙P+K	正膝返し	30	1	1
風車輪（ふうしゃりん）	⇙P+K	逆膝返し	30	21	1
扇流（せんりゅう）	⇩P+K	右下段P返し	25	20	1
羽折（うせつ）	⬇P+K	左下段P返し	20	20	1
楓落とし（かえでおとし）	⇩P+K	下段K返し	25	20	1
水月（すいげつ）	⬇P+K	下段K返し	20	20	1
大渦（おおうず）	⇖P+K	サマー返し	25	16	1
●いなし技					
羽朧（はおぼろ）	⇦P	上段K返し	0	9	1
流制手（りゅうせいしゅ）	⇦P	上段P返し	0	10	1
半月車（はんげつぐるま）	⇙P	中段K、膝返し	0	20	1
小波（こなみ）	⇦/⇩P+K	上/下回し蹴り返し	0	18	1
●小ジャンプ攻撃					
飛び手刀（とびしゅとう）	上昇中にP/空中でP	中	30	34/26	24/23
飛び前蹴り（とびまえげり）	上昇中にK	中	18	20	20
飛び踵蹴り（とびかかとげり）	空中でK/着地ぎわにK	中	20	10	13/19
●大ジャンプ攻撃					
飛車当て（ひしゃあて）	空中で⇨P	中	30	21	43
三日月蹴り（みかづきげり）	↖/⬆/↗K	中	30	5	56
飛び側刀（とびそくとう）	上昇中にK	中	30	11	25
木の葉蹴り（このはげり）	下昇中にK	中	30	10	11
裏蛙蹴り（うらかわずげり）	上昇中に⇦K	中	40	12	44
●ダウン攻撃					
縦手刀（たてしゅとう）	⇘P	ダウン攻撃	10	19	41
空勢駒手刀（くうせいこましゅとう）	⇧P	ダウン攻撃	30	39	36
空勢瓦突蹴り（くうせいがとつげり）	⇩⬆P	ダウン攻撃	40	28	38

葵というキャラが他キャラと比べて大きく違う部分は、なにもパワーがないというだけではない。豊富に揃った当て身投げも、また葵の特徴なのだ。

葵が持つ当て身投げは、上段、中段、下段、そしてサマーソルトキックと、逆に掴めない技を探した方が早いくらい。次に敵が出す攻撃が上段か中段かくらいを読むだけで、いとも簡単にその攻撃を無効化&反撃できるというもの。しかしながらタイミング的には非常にシビアなので、ちょっとでも速かったり遅かったりしただけで、その攻撃をモロに食らってしまう。

また投げに対しても当て身投げは非常に弱く、当て身を読まれていると手痛い投げ技を食らうことにもなり兼ねない。結局のところ、当て身も連発するのではなく、使い所をわきまえないといけないというわけだ。

その使い所というのは、主にこちらが攻撃をガードされてしまったあとなど。確定で反撃されてしまうような硬直の長い技ならばともかく、普通の「何フレームか不利」程度の技であれば敵の攻撃を当て身投げで切り返すことにより、試合の流れも葵ペースに取り戻すことができるというわけだ。そして敵が葵の当て身を恐れて手を出さなくなったら、こちらのペース。当て身を入力していると見せかけて、こちらから投げにいくべき。

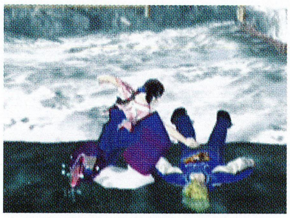
投げに使う技は、ダメージだけならば投げコンボを狙うといい。まずは蝶絡み(⇨⬂⇩⬃⇦P+G)か脇絡み(⇦⬃⇩⬂⇨P+G)で、次に弓身固め(⇨⇩か⇦⇩P+G)。そして海老折り(⇩⇧P+G)か櫂引き(⇧⇩P)へと派生させていく。



⬅蝶絡みのバリエーションは少ないので、投げ抜けは簡単にされてしまうのだが……。

VFツメ知識 急所の存在を知っているか?

各キャラ共通で、腕や足に攻撃を受けるよりも、頭や胴体に攻撃を受けたほうが大きなダメージを受けている。これは急所扱いとなっており、通常箇所の25パーセント増しとして計算されている。とは言え、意識して狙えないか。



⬆手や足は、いつも通りの痛さ。



⬆頭と胴体はダメージが大きい。

対戦相手別反撃技リスト

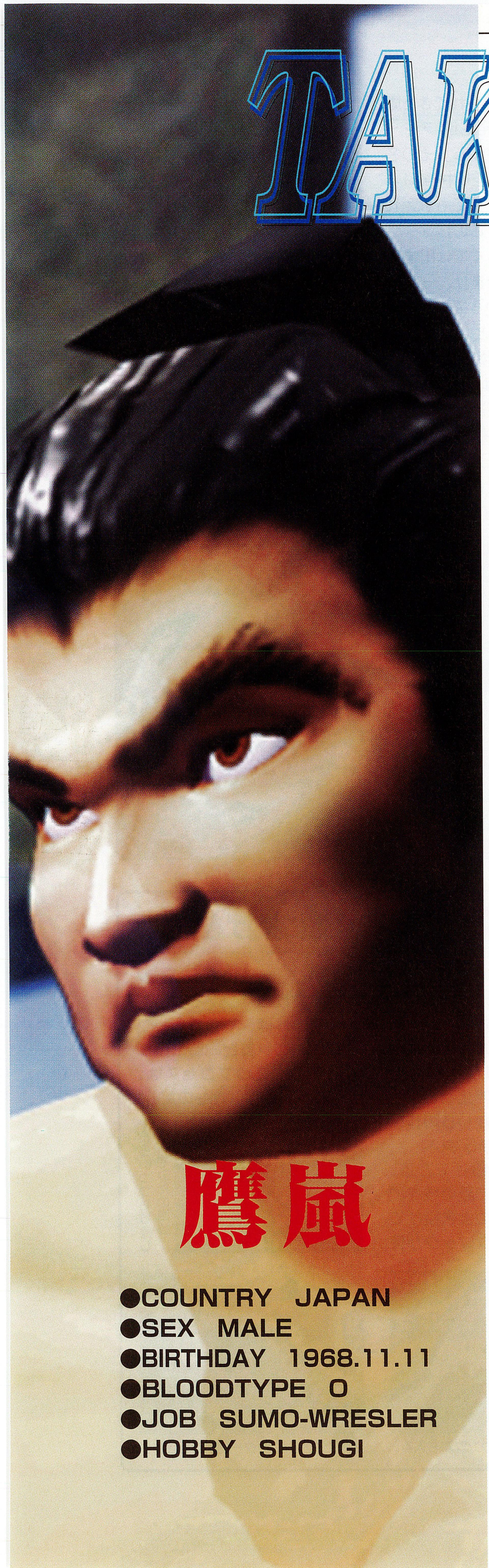
対戦相手	ガードした技	反撃技
VS アキラ	躍歩頂肘	鎖鎌
	鉄山靠	雲蹴り→縦手刀
	崩拳	鎖鎌
	馬歩衝靠	鎖鎌
VS ジャッキー	エルボースピンキック	鎖鎌
	ダブルローキック	旋桜→大ダウン攻撃
	パンチロースピンキック	旋桜→大ダウン攻撃
	ニーキック	旋桜
VS サラ	ダブルジョイントバット	鎖鎌
	ロースピンキック	旋桜→大ダウン攻撃
	トーキックジャックナイフ	鎖鎌
	パンチサイドキック	掌蹴り重ね
VS ラウ	燕子掌	雲蹴り→縦手刀
	地掃腿	旋桜→大ダウン攻撃
	飛燕転身掌	旋桜
	連環転身掃脚	旋桜→大ダウン攻撃
VS パイ	飛燕単脚	旋桜
	飛燕烈脚	雲蹴り→縦手刀
	連環転身掃脚	雲蹴り→縦手刀
	連環背転脚	旋桜→大ダウン攻撃
VS ウルフ	ショートショルダー	旋桜
	ニーブラスト	旋桜
	コメットフック	掌蹴り重ね（レバー前入れ）
	ロースマッシュ	旋桜→大ダウン攻撃
VS ジェフリー	ニーアタック	旋桜
	ケンカアッパー	掌蹴り重ね（レバー前入れ）
	ミドルヘルスタップ	旋桜
	ダッキングロー	旋桜→大ダウン攻撃
VS カゲ	龍尾閃	旋桜（近距離）
	旋蹴り	掌蹴り重ね（レバー前入れ）
	裏水車	雲蹴り→クイックフォワード→雷刀破→ダウン投げ
	雷龍飛翔脚	雲蹴り→縦手刀
VS シュン	仰穿腿	旋桜→大ダウン攻撃
	前旋掃腿	旋桜→大ダウン攻撃
	酔仙手	鎖鎌（レバー前入れ）
	斜側連脚	鎖鎌（レバー前入れ）
VS リオン	盤肘	二連突（レバー前入れ）
	穿弓腿	旋桜→大ダウン攻撃
	落撃掌	掌蹴り重ね
	斜歩斜掃捶	鎖鎌
VS 葵	中段肘当	旋桜
	旋桜	旋桜
	横打	旋桜
	草薙	旋桜→縦手刀
VS 鷹嵐	髷龍	雲蹴り→草薙
	肘当て	掌蹴り重ね（レバー前入れ）
	勝ち上げ	鎖鎌
	露払い	旋桜→大ダウン攻撃

投げ/投げ抜けコマンド

技名	コマンド	種類	ダメージ	投げ抜けコマンド
小当（こあて）	P+G	投げ	40	P+G
綾手取り（あやてどり）	敵の側面でP+G	側面投げ	40	投げ抜け不可能
杉倒（すぎたおし）	敵の背後でP+G	背後投げ	30+20	投げ抜け不可能
合気投げ（あいきなげ）	⬇⇨P+G	投げ	50	⇨P+G
木の葉落とし（このはおとし）	⬂P+G	投げ	50	⬂P+G
半月巴（はんげつは）	⬃P+G	投げ	45	⬃P+G
六段帯取（ろくだんおびどり）	⇦P+G	投げ	50	⇦P+G
脇絡み（わきがらみ）	⇦⬃⇩⬂⇨P+G	投げ	20	⇦⇨P+G
蝶絡み（ちょうがらみ）	⇨⬂⇩⬃⇦P+G	投げ	30	⇨⇦P+G
糸巻き（いとまき）	脇絡みか蝶絡みの後に⇨⇧か⇦⇧P+G	投げコンボ	35	⇧P+G
弓身固め（ゆみんがため）	脇絡みか蝶絡みの後に⇨⇩か⇦⇩P+G	投げコンボ	20	⇩P+G
海老折り（えびおり）	弓固めの後に⇩⇧P+G	投げコンボ	25	⇧P+G
櫂引き（かいびき）	弓固めの後に⇧⇩P+G	投げコンボ	26	⇩P+G
手極め倒身（てきめとうしん）	⇩P+K+G	しゃがみ投げ	30+15+15	⇩P+K+G
半月巴（はんげつは）	⬃P+G（壁が背後）	壁投げ	50	投げ抜け不可能
枝砕き（えだくだき）	足あおむけ⬂P+G	ダウン投げ	25	投げ抜け不可能
雲水（うんすい）	足うつぶせ⬂P+G	ダウン投げ	10+25	投げ抜け不可能
浮葉陣（ふゆうじん）	頭あおむけ⬂P+G	ダウン投げ	25	投げ抜け不可能
不動陣（ふどうじん）	頭うつぶせ⬂P+G	ダウン投げ	25	投げ抜け不可能

葵の返し技のうち、最も重要なのが旋桜。ローキック系の技か、ディレイの掛かった下段起き上がり蹴りをガードしたあとに決めるといい。ヒットすれば空勢瓦突蹴りが必ずヒットするというのは、あまりにもオイシすぎるというもの。

TAKA-ARASHI



鷹嵐

●COUNTRY JAPAN
●SEX MALE
●BIRTHDAY 1968.11.11
●BLOODTYPE O
●JOB SUMO-WRESLER
●HOBBY SHOUGI

威力は大きいのだが、それだけ?



鷹嵐の攻撃は力士だけあって、非常にパワフルだ。しかし、そのパワーの代わりに失ったスピードのお陰で、非常に苦しい闘いを強いられることになるキャラクターだ。

まずメインとして使っていくべき肘当て(⇨P)が、ガードされると投げられ確定。しかも9フレームまでの打撃技が返し技となるなど、かなり散々な性能だ。しかし現実問題として9フレームでは軽量級がP始動の技を決めるのがやっとなので、一応は打撃による反撃はまず受けないと思っていても構わないだろう。

そこまでして危険な技を何故使うのかと言うと、すべてはカウンターヒット時の投げが目的なのである。

肘当てはカウンターヒットさせられれば播磨投げが確実に決まるため、これをメインの技として闘っていくのが主な戦法と言える。

いっぽう肘当てがノーマルヒットしてしまった場合には、じつはこれといって有効な攻めが存在しない。むしろ反撃を考慮して、しゃがみ下がりをするのが最善策と思われる。だがしゃがみ下がりを読んで投げに来ようとする相手には、意表を突いて双手突き(⇨⇨P)などを食らわせてやると、相手プレーヤーはそうそう投げに来ようとは思わなくなるはずだ。

肘当てが相手のしゃがみガードにヒットし、よろけさせることに成功したら、双手突きと投げの二択を仕掛けよう。一応はしゃがみクイックフォワードで接近しておき、ガードモーションであることを確認してから投げを決めるようにしていけば、より打撃で止められることも少なくなるはずだ。

カウンターヒットした場合には双手突きやもろ差し、投げなどを行うことが可能になるので、強引に攻めていこう。

基本フローチャート

露払いの1発目(⇩P+K)
- 反撃 → 羆爪(⇦⇨P)
- 立ちガード → ディレイで2発目(P+K)
- しゃがみガード → 掴み投げ(⬂P+K+G)

コンビネーションだけに、2発目以降を出すかどうかというだけでも二択になる。毎回、出す回数を変更せよ。

中突っ張り(⇨P+K)がヒット
- カウンター → 肘当て(⇨P)
- ヒット → 鬼殺し(⬂P)
- 反撃 → エスケープ

ヒットしたら続けて中突っ張り2を出さず、そのまま右のような連携に持ち込むといい。相手は迷うはずだ。

各コマンドリストの見かた (P)パンチ (K)キック (G)ガード (E)エスケープ (⇨)レバーを短く入れる (➡)レバーを長く入れる (+)同時押し コマンドはすべてキャラクターが右を向いているときのもの。
ダメージ内の( )表記は、鷹嵐に技をヒットさせたときのものです。

TAKA-ARASHI

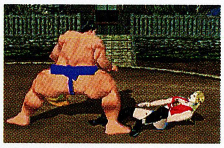
COMBO-A 割り込みコンボ

諸手突っ張り2→四股蹴り

敵の連携に対して割り込みつつ叩き込む、鷹嵐の大ダメージ・コンボ。諸手突っ張りの1発目である双手突きがカウンターヒットしていれば繋がる連続技だが、なかなか上手くいかないようだ。ちなみにしゃがみ状態の相手に対してカウンターヒットした場合には浮いてしまい、諸手突っ張りの3段目がスカってしまう可能性がある。欲張らず、無難にいこう。



➡鷹嵐の技のなかでは早いほうなので、割り込みするとしたらこの技しかない。



⬆実は重要なこのダウン攻撃。これ1発で相当なダメージとなるため、こまめに相手を転ばせたい。

COMBO-B イージーコンボ

勝ち上げ→双手突き→蹴たぐり

ノーマルヒットでも空中コンボに持ち込める、パワフルな技。鬼勝ち上げと比べても硬化時間が短いので、比較的気楽に見守ることができるはず。さすがに実戦での割り込みは無理にしても、ちょっとした隙に出しておき、攻撃判定を置いておくことで勝手にヒットしてくれるような使いかたができる。しかしある程度運に頼るしかないかも。



➡勝ち上げは、ノーマルヒットでも敵を浮かせることができる使いやすい技だ。



⬆双手突きによる空中コンボは、ダメージだけでなく運ぶ移動距離も優秀だ。チャンスがあれば狙っていこう。

COMBO-C 強引に浮かせてみるコンボ

斬撃→斬撃→双方手突き→蹴たぐり

攻撃判定の発生速度こそ遅いが、上段攻撃を避けつつ反撃できるのはオイシイ。ノーマルヒットでも軽量級が相手なら空中コンボに持ち込める。カウンターヒットなら斬撃の代わりに諸手突っ張り2を代用してもいいだろう。またヒットさせたあとは軸もズレているので、リングアウト狙いをしていた人は足下を注意深く見る必要があるようだ。



➡まずは斬撃。カウンター確認しないでも浮かせられるので、つぎの技の準備を。



⬆やっぱり頼りになります、双手突き。空中コンボとして浮かせたら、これを入れておけば間違いない。

動きが遅いと言われてきた鷹嵐だが、一応は発生10フレームという技も存在する。その名も岩石ぶちかまし(走り中P+K)。

だがコマンドを見てもらえればわかるように、この技はダッシュしてからでなくては出すことができない。つまり、一定以上離れた間合いからでないと出すことができないというわけだ。一応はラウンド開始時の間合いからも出すことは可能なので、最初の行動として選択肢のひとつに入れておいても損ではない、というレベルだろう。

また攻撃力の大きな鷹嵐ならでは、という技も存在する。それは罷爪(⬇⇦⇨P)で、この技は肘やミドルキックといった中段攻撃を回避しながら攻撃することができる中段攻撃。最大で70というダメージ値は魅力的だが、ガードされるとまちがいなく反撃を受けてしまう。相手が警戒していないときに、思い出したように使うくらいでいいだろう。

以上のように、鷹嵐には強い技がないというわけではない。しかし、そのどれもがガードされると長い硬直時間が発生してしまうなどというマイナス面も持ち合わせているため、安易に使えないというわけだ。



➡罷爪が当たれば、それだけでそのラウンドは勝ったようなものなのだが……。

VFマメ知識 積極的に投げを狙え

鷹嵐には合掌捻りともろ差し(⇦⇨P+G)という、ふたつの強力な投げ技がある。だが普通に狙っていったのでは相手を押さえ込むだけの速い技のない鷹嵐は途中で止められてしまうため、何かしらの作戦を考えなくてはならない。

それがくらい投げである。鷹嵐は猫だましで敵の技を敢えて食らい、そのまま投げてしまうというテクニックが使えるのだ。食らいモーション中から投げコマンドを先行入力しておけば、やられモーションが途切れると同時に投げにはいる。このプロセスは、初めて見ると新鮮なものだ。



⬅食らいつつもろ差しを決めてみたの図。



⬆合掌捻りは後でダウン攻撃も入る。



⬆蹴たぐりカウンター投げも健在。

COMMAND LIST

技名	コマンド	種類	ダメージ	発生	硬化
●固有技					
突っ張り（つっぱり）	P	上	10	12	17
突っ張り（つっぱり）	P+E	上（避け）	10	12	17
突っ張り2（つっぱり2）	PP	上上	10	10	17
突っ張り3（つっぱり3）	PPP	上上上	10	8	17
突っ張り4（つっぱり4）	PPPP	上上上上	10	8	17
突っ張り5（つっぱり5）	PPPPP	上上上上上	10	8	17
突っ張り6（つっぱり6）	PPPPPP	上上上上上上	10	8	19
突っ張り諸手（つっぱりもろて）	PPPPP⇨P	上上上上上中	24	18	30
上蹴り（うえげり）	K	上	30	17	26
上蹴り（うえげり）	K+E	上（避け）	30	17	26
髷張り手（まげはりて）	P+K	中(酔い覚まし1)	29	18	36
樽砕き（たるくだき）	⬇⇨P	中	20-65	12	28
突っ張り樽砕き（たるくだき）	PP⇨P	上上中	20-65	12	28
肘当て（ひじあて）	⇨P	中	19	12	26
鬼殺し（おにごろし）	⇘P	中	21	13	24
丸太膝（まるたひざ）	⇨K	中	26	14	36
中段蹴り（ちゅうだんげり）	⇘K	中	30	17	35
中突っ張り（ちゅうつっぱり）	⇨P+K	中	10	14	21
中突っ張り2（ちゅうつっぱり2）	⇨P+KP	中中	10	12	18
中突っ張り3（ちゅうつっぱり3）	⇨P+KPP	中中中	10	9	18
鬼勝ち上げ（おにかちあげ）	⇘P+K	中	38	22	37
勝ち上げ（かちあげ）	⬊P+K	中	28	15	25
肘当て叩き（ひじあてたたき）	⇨PP	中中	30	28	39
諸手突き（もろてづき）	⇨⇨P	中	20-30	12	34
諸手突っ張り（もろてつっぱり）	⇨⇨PP	中上	14	13	25
諸手突っ張り2（もろてつっぱり2）	⇨⇨PPP	中上上	14	8	25
突っ張り（つっぱり）	⇘P（技ヒット中）P	中上	10	12	17
斬撃（ざんげき）	⇘⇘P	中	32	21	32
下張り手（したはりて）	⇩P	下	10	12	20
蹴たぐり（けたぐり）	⇩K	下	20	15	43
氷柱割り（ひょうちゅうわり）	⇙P+K	中	21	16	28
猫だまし（ねこだまし）	P+K+G	上(酔い覚まし3)	5	15	25
猫だまし（ねこだまし）	⇩P+K+G	中(酔い覚まし2)	5	15	30
鐘突き（かねつき）	⇦P	中	28	18	21
四股蹴り（しこげり）	⇦K	中	40	39	40
叩き込み（たたきこみ）	⇦P+K	中	25	18	31
羆爪（ひぐまづめ）	⬇⇦⇨P	中	20-70	20	42
髷龍（まげりゅう）	⇦⇨P	中	20-70	15	37
露払い1（つゆばらい1）	⬇P+K	下	15	17	30
露払い2（つゆばらい2）	⬇P+KP+K	下	10	17	32
●背後攻撃					
突っ張り（つっぱり）	P	上	12	16	20
上蹴り（うえげり）	K	上	36	18	38
露払い（つゆばらい）	⇩P	下	12	20	29
蹴たぐり（けたぐり）	⇩K	下	25	21	44
●走り攻撃					
岩石ぶちかまし（がんせきぶちかまし）	走り中にP＋K	中	20-70	10	24
●小ジャンプ攻撃					
諸手叩き(もろておとし)	上昇中にP	中	30	*	*
飛び突っ張り(とびつっぱり)	空中でP	中	20	*	*
飛び中段蹴り(とびちゅうだんげり)	空中でK	中	20	*	*
●大ジャンプ攻撃					
諸肘落とし(もろひじおとし)	上昇中にP	中	30	*	*
●ダウン攻撃					
瓦砕き1(かわらくだき1)	⇘P	ダウン攻撃	6	28	46
瓦砕き2（かわらくだき2)	⇘PP	ダウン攻撃	10	21	43
四股（しこ）	⇘K	ダウン攻撃	15	35	53

鷹嵐の返し技のうち、スピードを優先するのであれば双手突きと肘当てがいい。双手突きに関してはそのまま諸手突っ張り2から蹴たぐりまでをセットでヒットさせることができるため、ダメージ的にも申し分ない。いっぽう肘当てもカウンターヒットすれば播磨投げへと繋げていけるので、成功すればまちがいなく最強の返し技となるだろう。

なお下段系の攻撃をガードしたあとには、勝ち上げや、樽砕きも返し技として活躍する。前ページで説明したように、勝ち上げから双手突き、そして蹴たぐりと繋げていけば、これはこれでいいダメージを与えることができる。

樽砕きも対下段用だが発生が速く、リーチもあるためスカる心配がない。

こうしてみると、鷹嵐は全体的に自分から攻めていくよりも、返し技を狙っていったほうが強いのかもしれない。相手にあわせていけ。

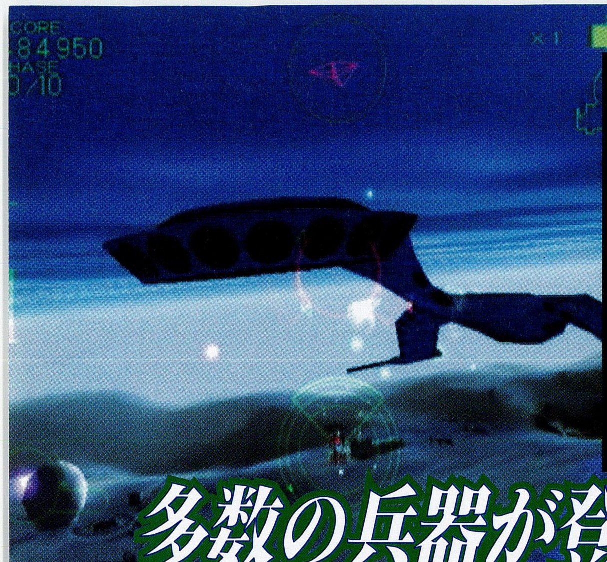
対戦相手別反撃技リスト

対戦相手	ガードした技	反撃技
VS アキラ	躍歩頂肘	諸手突っ張り2→蹴たぐり
	鉄山靠	斬撃→諸手突っ張り2→四股蹴り
	崩拳	突っ張り2、下P、肘当て
	馬歩衝靠	突っ張り2、下P、肘当て
VS ジャッキー	エルボースピンキック	諸手突っ張り2→四股蹴り
	ダブルローキック	諸手突っ張り2→蹴たぐり、樽砕き、肘当て
	パンチロースピンキック	斬撃→双手突き→蹴たぐり、諸手突っ張り2→蹴たぐり、肘当て
	ニーキック	投げのみ
VS サラ	ダブルジョイントバット	諸手突っ張り2→四股蹴り
	ロースピンキック	斬撃or勝ち上げ→双手突き→蹴たぐり
	トーキックジャックナイフ	諸手突っ張り2→四股蹴り
	パンチサイドキック	投げのみ
VS ラウ	燕子掌	諸手突っ張り2→四股蹴り
	地掃腿	斬撃→諸手突っ張り2→蹴たぐり
	飛燕転身掌	鬼殺し→斬撃→丸太膝or肘当て→蹴たぐり
	連環転身掃脚	斬撃→諸手突っ張り2→蹴たぐり
VS パイ	飛燕単脚	諸手突っ張り2→四股蹴り
	飛燕烈脚	斬撃→勝ち上げ→髷龍、E→髷龍→四股
	連環転身掃脚	斬撃→勝ち上げ→髷龍、肘当て
	連環背転脚	斬撃→勝ち上げ→髷龍
VS ウルフ	ショートショルダー	投げのみ
	ニーブラスト	投げのみ
	コメットフック	投げのみ
	ロースマッシュ	樽砕き、下段投げ
VS ジェフリー	ニーアタック	突っ張り2、下P、肘当て
	ケンカアッパー	突っ張り2、肘当て
	ミドルヘルスタップ	突っ張り2、肘当て
	ダッキングロー	双手突き→蹴たぐり、樽砕き→蹴たぐり、肘当て
VS カゲ	龍尾閃	背後下段投げ
	旋蹴り	投げのみ
	裏水車	諸手突っ張り2→勝ち上げ→蹴たぐり、斬撃→諸手突っ張り2→蹴たぐり
	雷龍飛翔脚	クイックフォワード→E→髷龍→瓦砕き2
VS シュン	仰穿腿	肘当て、勝ち上げ→双手突き→蹴たぐり、樽砕き→蹴たぐり
	前旋掃腿	肘当て、斬撃or勝ち上げ→双手突き→蹴たぐり、樽砕き→蹴たぐり
	酔仙手	諸手突っ張り2→四股蹴り
	斜側連脚	諸手突っ張り2→四股蹴り
VS リオン	盤肘	投げのみ
	穿弓腿	勝ち上げ→双手突き→蹴たぐり、肘当て
	落撃掌	投げのみ
	斜歩斜掃捶	諸手突っ張り2→四股蹴り
VS 葵	中段肘当	投げのみ
	旋桜	投げのみ
	横打	投げのみ
	草薙	勝ち上げ→勝ち上げ×3→露払い2or蹴たぐり
VS 鷹嵐	髷龍	髷龍
	肘当て	投げのみ
	勝ち上げ	双手突き→四股蹴り
	露払い	諸手突っ張り2→四股蹴り

TAKA-ARASHI

投げ/投げ抜けコマンド

技名	コマンド	種類	ダメージ	投げ抜けコマンド
上手投げ（うわてなげ）	P+G	投げ	50（60）	P+G
褄取り（つまどり）	敵の側面でP+G	側面投げ	50	投げ抜け不可能
吊り落とし（つりおとし）	敵の背後でP+G	背後投げ	70	投げ抜け不可能
小股すくい（こまたすくい）	敵の背後でP+K+G	しゃがみ背後投げ	80+10（70+10）	投げ抜け不可能
居反り（いぞり）	⬇⇦P+G	投げ	70（65）	⇦P+G
浴びせ倒し（あびせたおし）	⇨⇨P+G	投げ	55	⇨P+G
外掛け（そとがけ）	⇘P+G	投げ	60（55）	⇘P+G
首投げ（くびなげ）	⇙P+G	投げ	65	⇙P+G
合掌捻り（がっしょうひねり）	⇦⇙⇩⇘⇨P+G	投げ	5+10+15+20+30	⇦⇨P+G
四つ身（よつみ）	⇨P+G	投げ	0	⇨P+G
櫓投げ（やぐらなげ）	四つ身中にP+G	投げコンボ	60	P+G
外無双（そとむそう）	四つ身中に⇦P+G	投げコンボ	60	⇦P+G
二枚蹴り（にまいげり）	四つ身中に⇩P+G	投げコンボ	60	⇩P+G
播磨投げ（はりまなげ）	肘当てヒット後に⇨⇦P+G	ヒット投げ	80（70）	投げ抜け不可能
喉輪（のどわ）	鬼殺しヒット後に⇨P+G	ヒット投げ	60（50）	投げ抜け不可能
もろ差し（もろざし）	⇦⇨P+G	キャッチ投げ	0	⇦⇨P+G
内無双（うちむそう）	もろ差しヒット後にP+G	投げコンボ	60	P+G
二丁投げ（にちょうなげ）	もろ差しヒット後に⇦P+G	投げコンボ	75	⇦P+G
蛙掛け（かわずがけ）	もろ差しヒット後に⇙P+G	投げコンボ	60	⇙P+G
呼び戻し（よびもどし）	もろ差しヒット後に⇩P+G	投げコンボ	70	⇩P+G
掴み投げ（つかみなげ）	⇘P+K+G	しゃがみ投げ	60	⇘P+K+G
猫だまし（ねこだまし）	試合開始1秒以内にP+K+G	キャッチ投げ	1	投げ抜け不可能
猫だまし（ねこだまし）	試合開始1秒以内に⇩P+K+G	しゃがみキャッチ投げ	1	投げ抜け不可能
上手投げ（うわてなげ）	⇦P+G(壁が背後)	壁投げ	60	⇦P+G
浴びせ倒し（あびせたおし）	⇨⇨P+G（壁が前）	壁投げ	20+20+20	⇨P+G



インカミング
人類最終決戦

多数の兵器が登場する本格シューティング!!

数多くの戦闘マシンを操作してエイリアンと戦う『インカミング』。このゲームでは各マシンごとで微妙に異なる操作に慣れることが勝利への近道だ。

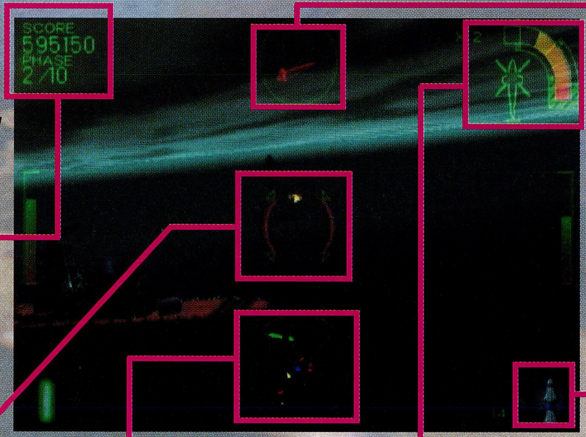
発売日	発売中	価格	5800円
ジャンル	シューティング	プレー人数	1～2人まで
通信機能	未対応	ビジュアルメモリ	28ブロック使用
メーカー	イマジニア　http://www.imagineer.co.jp/		
対応周辺機器	なし		



エイリアンVS.人類 生き残るのはどっちだ!?

プレーヤーは地球侵略を開始したエイリアンの野望を打ち砕くべく、多種多様な任務を遂行することになる。基本的な操作ルールはどの戦闘マシンも似通っており、プレー中のメイン画面はどの機体でも同じようになっている。このメイン画面には、任務を潤滑に進められるようにさまざまな情報が表示される。これらの情報をバトル中に有効に利用できないようではまったく話にならない。まずは、メイン画面の見かたを確実にマスターしよう。

メイン画面にはこれだけの情報が!!



現在のスコアを表示

プレー中に獲得したスコア。味方機や味方施設を破壊してしまうと、シナリオクリア時にペナルティとして減点される。

円のセンターでビンゴ

いわゆる照準。この部分を敵に合わせて攻撃する。ただし、戦闘機やヘリの場合はあまり正確に合わせなくても攻撃できる。

敵の位置と数を確認

赤が空中の敵、黄色が地上の敵、緑が味方機、青が目標地区を示している。

シールド0に注意

攻撃を受けるとシールドが減少。シールドが0のとき攻撃を食らうとミスだ。

赤は敵、緑は地区

攻撃目標の場合は赤、目的地区の場合は緑でマーカーが表示される。マーカーが指し示す方向へ向かえば迷子にならずにすむ。



補助兵器もチェック

補助兵器が使用可能な場合は、この場所に武器が表示される。左側にある数字は、補助兵器の残弾数を示している。なお左側の数字が表示されない場合は、残弾ゼロじゃなく弾数制限はないことを示しているので、ガンガン撃ちまくっても構わない。

各兵器の特性を活かせば連戦連勝！

どの戦闘マシンを使用した場合でも、基本的な操作体系は似通っているので、始めのうちならば単純に敵機を倒していくだけでプレーは可能だ。しかし、シナリオが進んでいくにつれて、各種マシンならではの特殊な任務が増加していく。そのため、マシンごとの操作テクニックを十分に把握していないと、シナリオ2の終盤あたりからとたんに任務突破ができなくなり、あっというまにゲームオーバー。コンティニューは存在するものの使用回数に制限があるので、ゲームクリアーには機体ごとの十分な練習が必要だ。

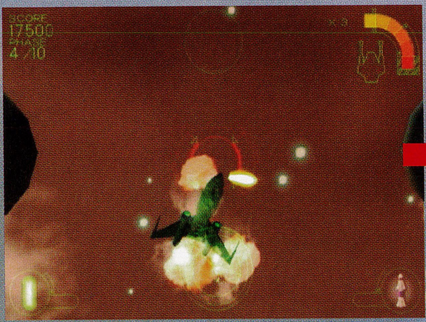
そこでここでは兵器をタイプ別に分けて、それぞれの特徴と、操作するうえでのコツや実践的なテクニックを紹介する。

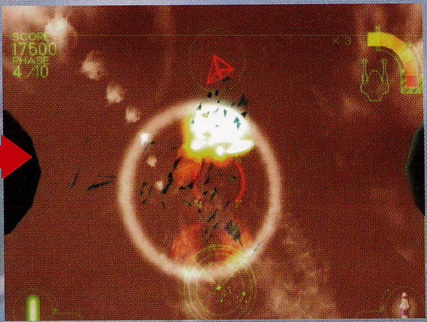
キャノン砲
CANNON TYPE

固定式レーザーキャノンや戦艦の大砲など、移動することなく敵機に狙いを定めて攻撃するタイプの機体。ちなみに移動式のレーザーキャノンも存在しているが、この場合には自機の移動は自動的に行なわれることになる。

敵の動きと弾の到着時間を計算しろ

レーダーで敵の出現位置を確認し、すばやく砲身を敵のいる方向に回転させて攻撃するのが、基本となる戦法だ。ただし攻撃をするときに、移動する敵を追いかけているようでは思い通りに攻撃は当たらない。敵の移動パターンをある程度予想して、敵が移動してくるであろう位置に、まえもって照準を合わせて攻撃するのが命中率を上げるコツだ。また、補助兵器のミサイルが使用可能な場合、照準を合わせづらい敵に対して追尾性能があるミサイルを利用しよう。





施設の隙間から狙え！

シナリオ1の味方の施設内で砲身を低く構えて攻撃すると、施設にダメージを与えてしまう。高めの角度か施設の隙間から撃て。



戦車
TANK TYPE

アイゼンハワー重戦車やレマーチャンド型中戦車は、キャタピラ走行により複雑な地形をものともせずに突き進める。また、主力兵器の攻撃力がほかのタイプの機体と比べてダントツに高いのが最大の特徴になっている。

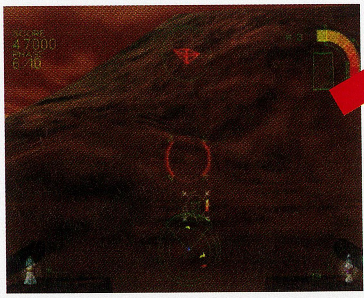
微妙な高さのズレに注意

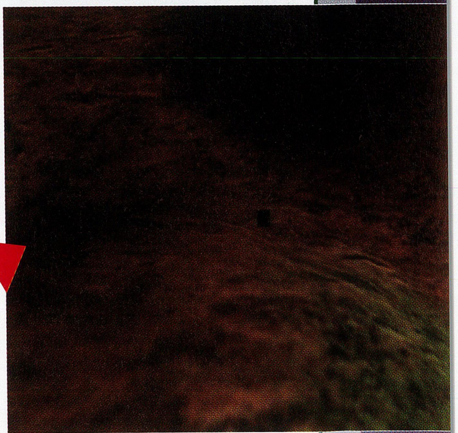
デコボコの地形でも平気で進める戦車だが、主力兵器による攻撃は、自機と同じ角度にほぼ水平に発射される。よって、複雑な地形にいるときには、思い通りの場所に攻撃することが困難になる。そのため、戦闘はなるべく地形が水平な場所で行なうようにすること。この場所で丘などを下ってくる敵を待ち構えて、自機とほぼ同じ高さに来たときに撃つのがベストだ。



複雑な地形では視点の変換を

レーダーを見れば敵は目の前にいるし、画面上にもロックオンの表示があるが、地形が複雑で敵を目視で確認できない。こんなときは視点変更ボタンを押して、上空からの視点にしてみよう。これで、周辺の地形を確認してから先に進むことができる。





←↑複雑な地形では視点変更。上空から見た戦車はまるで豆粒のようだ。

戦闘ヘリ

GUNSHIP TYPE

コマンチやコブラといった実在の戦闘ヘリが使用可能。空中静止を利用して、空対空、空対地のどちらの攻撃も有利に行なえる機体だ。また、荷物の運搬など、単純に目的地へ向かうタイプの任務もこなすことになる。

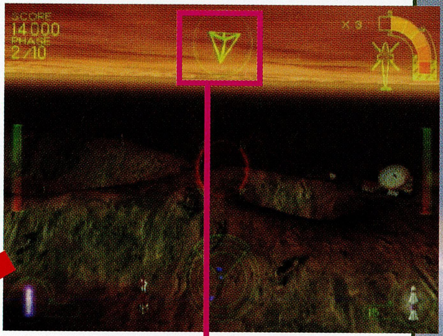
微妙な前後移動がカギ

地上に配備された敵の速射砲の射程内にうっかり入ってしまうと、連続でダメージを受けてあっというまにやられることがある。この場合は速射砲の射程圏外で速射砲と高さを合わせて空中静止。そして主力兵器を発射しながらすこしだけ前進し、こちらの攻撃が当たったらすぐに後退をする。この方法を繰り返せば、相手から攻撃を食らわずに倒せる。また、この戦法は巨大空母と戦うときにも応用することが可能だ。



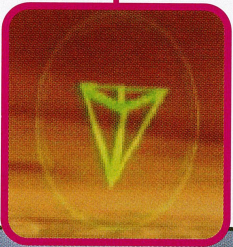
敵を倒すより目的地到着を最優先せよ

目的地に向かう指示が出された場合、マーカーが指し示す方向へ向かうことになる。このとき、空中からの敵が自機に向かって攻撃してくることがある。この場合は背後から攻めてくる敵のみを倒して、あとは無視して一気に目的地上空まで進み、そのまま急降下で目的地へ降りよう。目的地到着のデモが表示されて、ザコを無視したまま先に進める。





ザコ敵は無視してよし



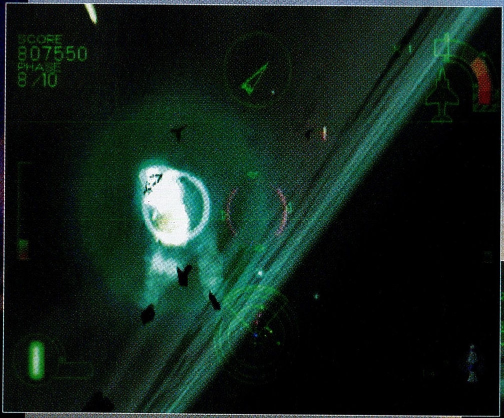
⬅マーカーに注目。真下を向く場所まで一気に進め！

戦闘機

FIGHTER TYPE

ハリヤー戦闘攻撃機など、実在の戦闘機が登場。さらに、エイリアン側の戦闘機にも搭乗可能。ほかのマシンとの最大の違いは、ボタンによる操作で加減速が可能なこと。ハリヤーなど一部の戦闘機は空中静止もできる。

敵により上昇下降の動作を使い分けろ



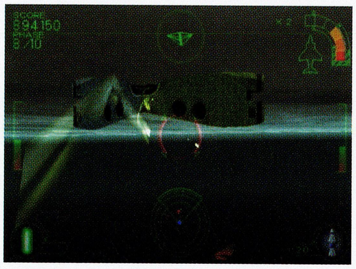
戦闘機はほかのマシンのような後退の操作ができない代わりに、上下に入力するだけで機体の上昇下降が可能となっている。旋回しながら上昇下降を繰り返せば、容易に敵の背後からの攻撃をかわせる。敵の背後に回り込みながら急上昇して、追いかけてきた敵を倒す戦法や、急降下で地上の敵を攻撃後に離脱するといった、上昇下降を利用した戦法が非常に有効だ。



⬆➡戦闘機はスピードの早さが身上。上昇下降を利用して、敵からの離脱やピンポイント攻撃といった戦闘機ならではの戦法を使え。ときには空中制止して、敵をかく乱させることも大事だ。

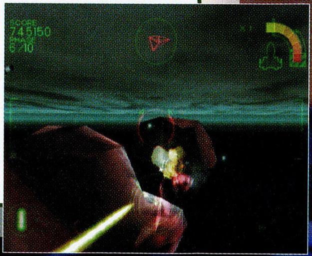
戦艦に近づきすぎるな

戦闘機は後退ができないので、敵戦艦や爆撃機に近づきすぎた場合は、旋回して早めにその場を離脱しないと攻撃を食らおう。



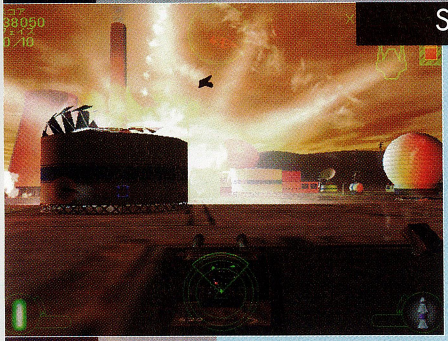
氷山には密着攻撃

シナリオ3の氷山を破壊する場面では、自機が氷山に触れてもダメージを受けない。思いっきり密着した状態で連射攻撃しよう。



シナリオ4までのバトル内容を紹介

SCENARIO 1



地球防衛軍のADATA施設の防衛が目的となるシナリオだ。実質練習ステージのような感じで、とくに難しいフェイズもなく、まんべんなく各タイプの機体を操作していくことになる。唯一難しい最終フェイズはキャノン砲での戦いになる。このときは耐久力のある爆撃機を撃ちもらさないように。

SCENARIO 2



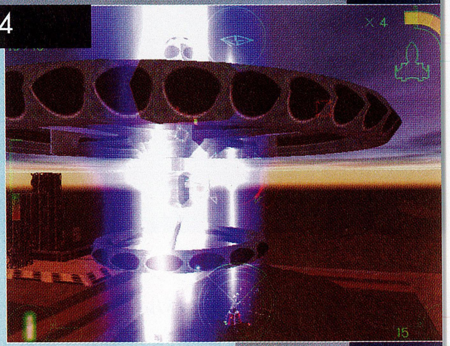
エイリアンが北極に建造中の基地を破壊することが目的。このシナリオの終盤からゲームの難易度が急上昇する。戦闘ヘリで敵のシールド施設を攻撃する場面では、一気に突入して攻撃したりせずに、前進後退で慎重に近づき、まわりの砲台をひとつずつ確実に破壊してから施設撃破へ向かおう。

SCENARIO 3



このシナリオでは油田施設の防衛が目的となる。戦闘ヘリで油田施設周辺で戦うときは、うっかり油田施設を攻撃しないこと。施設が壊滅すると1ミスと同じ事になり、フェイズのやりなおしをさせられる。また、フェイズ8に登場する巨大要塞は、ダメージを与えられないので無視すること。

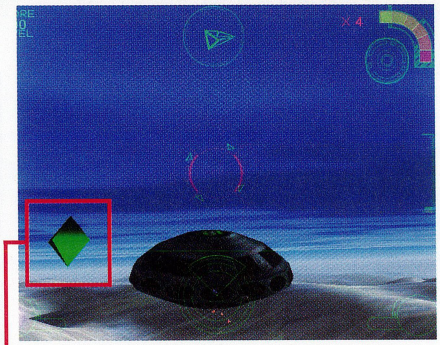
SCENARIO 4



地球防衛軍スペースシャトル打ち上げ基地を護衛し、無事シャトルを打ち上げることが目的。シャトルを攻撃しないことは大前提だが、敵機が打ち上げ施設に落下して炎上してしまう場面が用意されている。このときは戦闘ヘリで炎に近づき、補助兵器の消化剤を使って鎮火させよう。

アーケードモードにも注目!!

好きな戦場、マシンを選択して、ハイスコアを目指すアーケードモード。このモードでの必勝ポイントは、10種類あるアイテムを確実に入手することだ。アイテムがステージ上に出現すると、そのことを知らせるメッセージが表示され、マーカーがアイテムの位置を示してくれるようになる（ちなみにレーダーにも青い点で表示される）ので、すぐ入手しに行こう。ただし、アイテムを入手するときは、武器を撃ちながら近づかないこと。誤ってアイテムを攻撃すると、破壊してしまい入手できなくなるぞ。

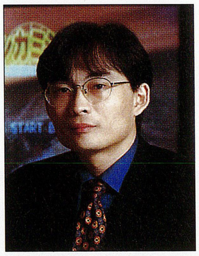


アイテムは全部で10種類

- 赤 主力兵器の攻撃が上昇
- 緑 補助兵器の攻撃が上昇
- 青 補助兵器の弾数増加
- 黄 ダメージ全回復
- 黒 連射速度がアップ
- 白 ダメージが20パーセント回復
- 紫 一定時間無敵
- 水色 ダメージを敵にはね返す
- 金色 残機が増える
- 点滅 スマートボム

Message from Staff

画面の美しさをじっくり堪能して



大須賀　篤
イマジニア　インターナショナル事業部所属。本作ではプロデュースを担当。

このゲームではまず、画面の美しさをじっくり堪能してもらいたいですね。続いて補助兵器であるホーミングミサイルの軌道を見てください。かなりマク○スのような美しさですよ。さらにそうしたビジュアルだけでなく、サウンドも迫力十分です。必ずや興奮を掻き立ててくれるはずだと思います。ぜひとも大音量でお楽しみください。



発売日	発売中	価格	5800円
ジャンル	シミュレーションRPG	プレー人数	1人
通信機能	未対応	ビジュアルメモリ	172ブロック使用
メーカー	NECホームエレクトロニクス	http://www.nehe-et.gr.jp/	
対応周辺機器	なし		

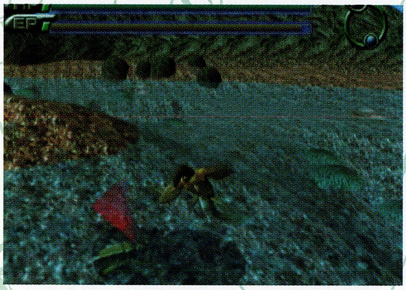
SEVENTH CROSS

プレーヤーなりの進化の形態を楽しむことにポイントを置いたRPGが、この『セブンスクロス』だ。今回はゲームの核をなすポイントをじっくり解説するとともに、最初の2エリアを攻略していく。

生存への条件を徹底指南!!

この『セブンスクロス』は、自然界での厳しいサバイバルをテーマとしたシミュレーションRPGだ。主人公であるプレーヤーは、最初は微生物からスタートする。そして他の微生物を食べ、魚を食べ……と、敵を倒して捕食するなかで、どんどんキャラクターの形態も進化していく。この進化の方向性は、プレーヤーの行動の積み重ねによって決定されるため、プレーのやりかたしだいで、進化はまさに千差万別。どう行動すればどう進化していくのだろうか？と考える楽しみが、このゲームの大きな魅力のひとつと言ってもいいだろう。

今回の攻略では、進化のカギを握るDNAシート、避けては通れないバトル、そして序盤で入手可能なパーツという、3つのポイントについてその概要を説明している。また併せて、無脊椎エリアと魚類エリアも詳しく紹介。ゾーン間のつながりを、88～89ページにマップにまとめてみた。



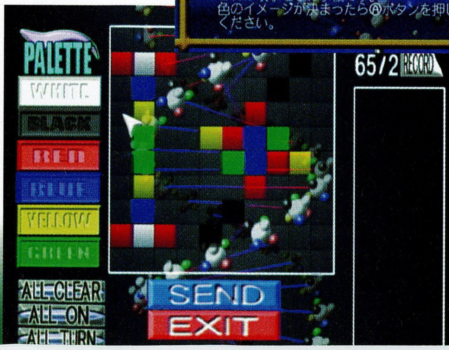
↑プレーしだいで、進化の過程は大きく変化する。

POINT 1 DNAシートの法則性をつかもう

体の各パーツは、DNAシートにデザインを入力すると、その結果として入手できる。だがこのシステムが、はっきり言ってかなりてこずる。プロデューサーの深川氏いわく、「コレをうまく操れるかどうかで、終了まで10時間くらい差が出る」というほど、重要なポイントになっているのだ。

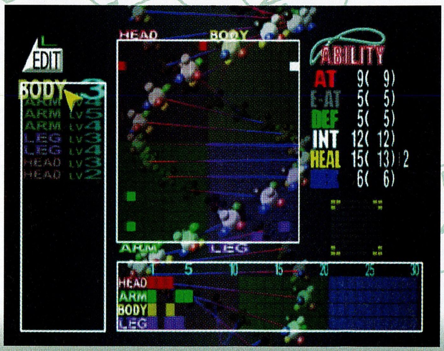
入力の際は、とにかくいろいろとデザイン変化のパターンを試してみることをお勧めしたい。たとえばデザインの図柄で、三角形中心のデザインをしばらく続けて急に四角形中心に変えるとか、円形なら円形で大きさを変えていくとか。試行錯誤するなかで、なにか法則性が見えてくるはずだ。





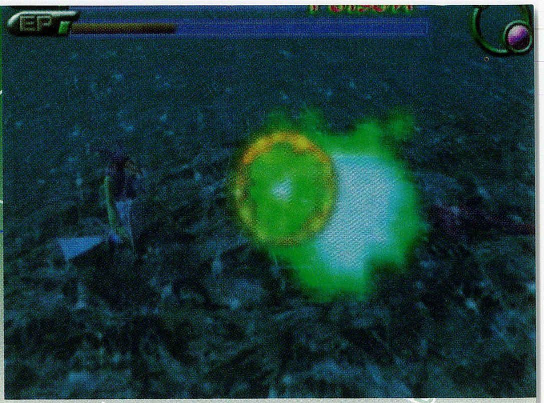
←パレットに自由にデザインを記入。





↑上のデザインを入力してみると……？ 結果は、ボディ3。

POINT 2
負ければエジキ バトルは慎重に！



プレーヤーはフィールドをさまよい、敵とのバトルを繰り返すことになる。これは実世界での生物のサバイバル同様だ。

敵のモンスターはさまざまだが、それぞれ打撃に弱いとか、雷系魔法に弱いとかの属性を持っている。バトルでは、いかにその弱点を突くかがカギだ。始めのころ、カニにやられるのはやむをえないとして、とにかく負けて死ぬことだけは避けたい。死ぬといままで装備していたパーツが全部はずされて、初期の状態に戻されるのだ。摂取していた体成分もゼロとなるので、再びパーツを装備するには長い時間が必要となる。負けそうなときは、迷わずテレポートして、バトルから抜けるのがベストかも。



➡戦いに無事勝利すれば、あとは敵を捕食して、自分の養分にするだけだ。



➡逆に負ければ敵のエジキに。残念ながらまた初期形態からのスタートになる。



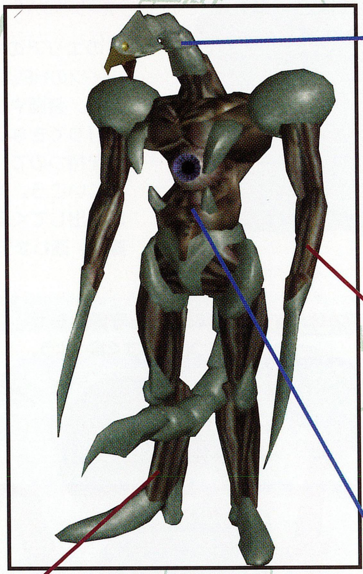
POINT 3
各パーツに必要な 体成分はコレだ！

このゲームでは、鎧や兜などといった、一般的なRPGに登場するような装備品は存在しない。自分を強めたければ、敵を倒しポイントを得て、DNAシートにより強力なパーツをゲットするしか方法はないのだ。

そのパーツだが、ゲットしても、必要な成分を体内に摂取していないと装備は不可能だ。レベル1から10までの各パーツを装備できる体成分を右に示したので、あと何ポイント、という目安にしてほしい。

このタンパク質とかカルシウムなどといった成分は、モンスターによってもちろん違ってくる。どれを捕食すればどの成分が蓄えられるのかを把握し、効果的に各成分をアップさせていくことが大切だ。ちなみに体成分は、敵の攻撃を受ければ減ってしまう。バトルでは敵を倒すこともちろんだが、傷つけられることにも注意をしよう。

	LV 名称			WA	PR	CA	FI
1	ORIGIN	0	0	0	0	0	0
2	LOW FISH	3	5	2	1	0	0
3	DESERT BONE	2	6	4	2	0	0
4	SEA WORM	14	15	6	5	0	0
5	TUBE SNAKE	18	27	11	9	0	0
6	MOLLUSK CRAWLER	24	30	8	11	0	0
7	INSECT	15	12	21	23	0	0
8	STAB SCORPION	12	18	36	31	0	0
9	BLADE CRAB	38	42	52	43	0	0
10	HIGH FISH	51	58	46	40	0	0



LV	名称	WA	PR	CA	FI	HC	NB
1	ORIGIN	0	0	0	0	0	0
2	LOW FISH	3	1	2	4	0	0
3	HIGH FISH	5	3	3	6	0	0
4	SEA WORM	10	8	6	9	0	0
5	FROG	27	24	4	11	0	0
6	TUBE SNAKE	31	22	13	14	0	0
7	INSECT	25	32	18	29	0	0
8	MOLLUSK CRAWLER	43	33	23	33	0	0
9	LIZARD	37	41	48	46	0	0
10	DESERT BONE	28	37	53	51	0	0



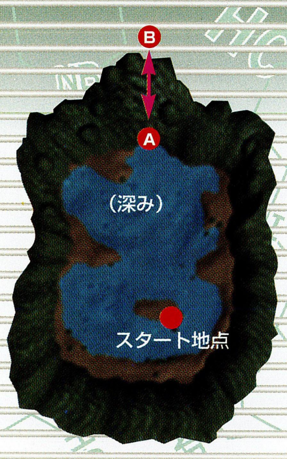
LV	名称	WA	PR	CA	FI	HC	NB
1	ORIGIN	0	0	0	0	0	0
2	LOW FISH	3	2	4	0	0	0
3	BLADE CRAB	4	3	5	1	0	0
4	HIGH FISH	10	4	3	2	0	0
5	BACILLUS GOLEM	9	10	13	5	0	0
6	TUBE SNAKE	12	15	21	11	0	0
7	SEA WORM	20	23	27	16	0	0
8	STAB SCORPION	15	31	32	21	0	0
9	INSECT	21	37	40	28	0	0
10	MOLLUSK CRAWLER	32	49	52	36	0	0

LV	名称	WA	PR	CA	FI	HC	NB
1	ORIGIN	0	0	0	0	0	0
2	LOW FISH	4	2	2	0	0	0
3	DESERT BONE	3	4	3	2	0	0
4	TUBE SNAKE	10	5	4	3	0	0
5	INSECT	9	11	8	5	0	0
6	SEA WORM	18	16	12	11	0	0
7	FROG	33	28	14	16	0	0
8	HIGH FISH	50	32	23	18	0	0
9	MOLLUSK CRAWLER	56	38	19	21	0	0
10	STAB SCORPION	44	49	24	25	0	0

※WA=水分、PR=タンパク質、CA=カルシウム、FI=繊維質。HCとNBは、このゲームの特殊成分です。

無脊椎&魚類

無脊椎エリア



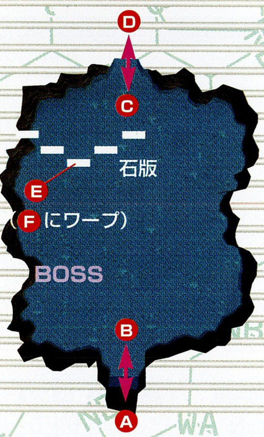
プレイヤーはまだ微力 とにかく倒して食いまくれ

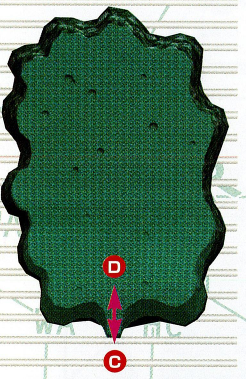
無力な微生物からスタートする無脊椎エリア。だがORIGINと呼ばれる初期形態に進化するのはあっという間だから、そう心配はいらない。問題は、それから先だ。

中央奥は深みとなっていて、泳げるパーツがないと進めないから、しばらくは浅瀬で捕食を繰り返すことになる。ここでの天敵は、なんといってもカニ。カニは近づくにつれて足音が大きくなってくるので、フィールドではつねに耳をすましていよう。

ある程度レベルが上がりパーツも装備できたら、深みを探索しよう。ここではイカなども捕食できるはずだ。奥の洞窟に入ると自動的にボス戦に突入するから、自信がないなら進入は避けよう。なにせ敵のHPはカニの10倍。カニなどわけなく倒せるようになってからチャレンジしても遅くない。

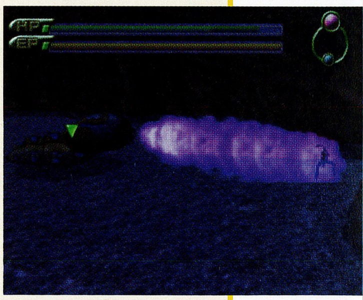
首尾よくボスを倒したら、セーブポイントの石版が見えるはずだ。ちなみにその奥へ行っても、現時点ではなにも起こらない。





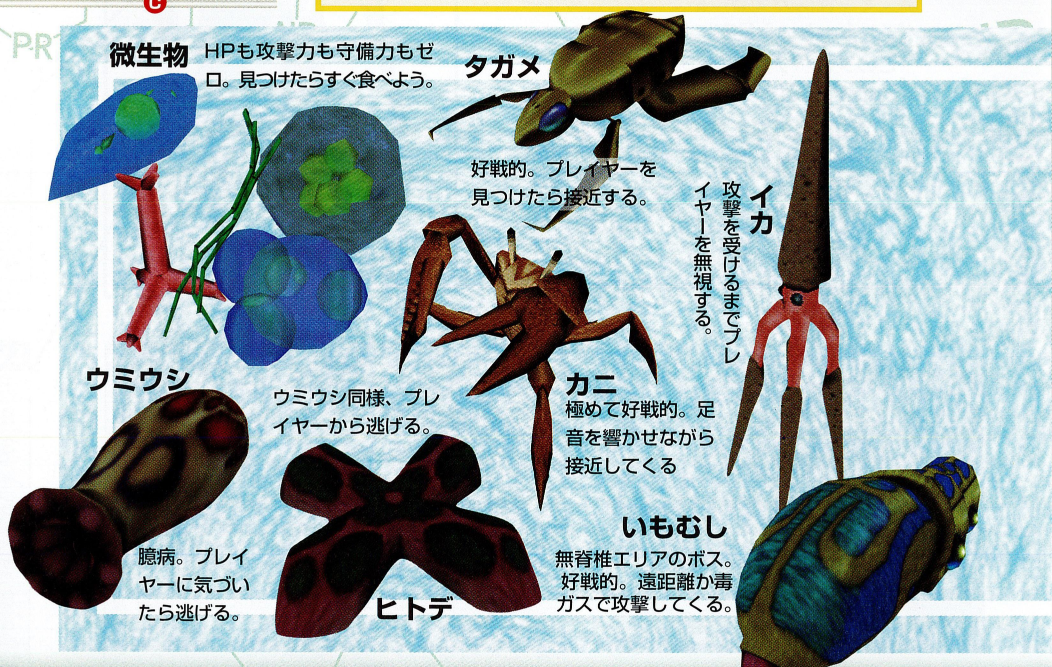
BOSS いもむし

このエリアのボスは巨大ないもむし。コイツのHPは300で、カニの10倍もある。装備やレベルが未熟なうちは太刀打ちできないぞ。溶解攻撃に弱い属性を持つので、そうした攻撃を中心にしていこう。遠距離からでも毒ガスを吐き出してくるので要注意。ピンチの際は、迷わずテレポートだ。



エリア1&2のモンスターたち

最初の無脊椎エリアでは、ヒトデやイカなど7種類のモンスターが登場する。なかでも好戦的なのはタガメとカニ。最初のころは一撃で殺されてしまうこともある強敵だ。魚類エリアで攻撃を仕掛けてくるのは、カマス、アカエイ、ホッケの3種類。タツノオトシゴは無害だし、ブダイは逃げ回るだけなので、とくに注意する必要はないぞ。





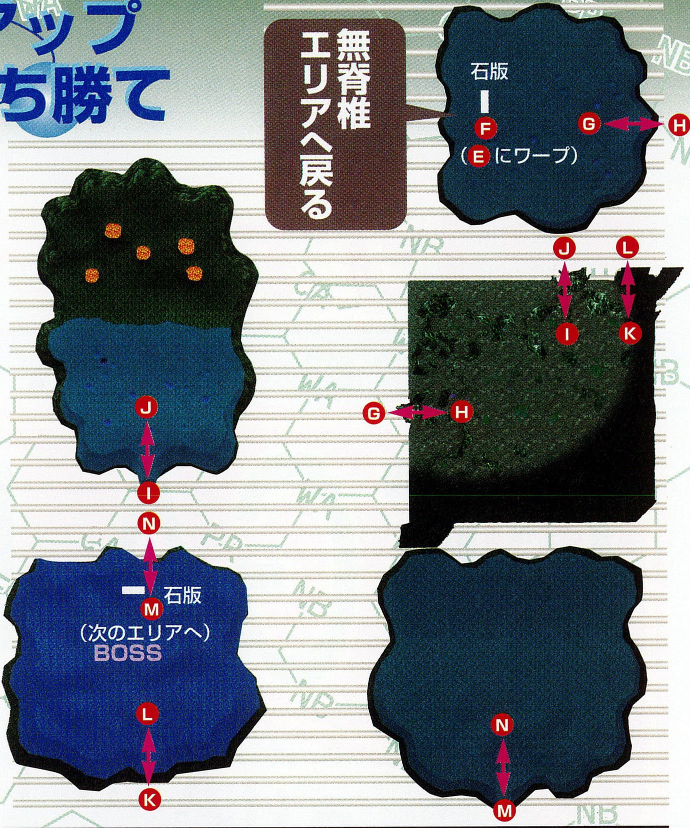
エリアを大攻略

魚類エリア

敵も徐々にスケールアップ 壮絶なサバイバルに打ち勝て

無脊椎エリアの奥にある石版でワープすれば、この魚類エリアの石版にたどり着く。このゾーンにいるのは、タツノオトシゴ、ブダイ、アカエイ。石版からまっすぐ進めば水中に道があり、そこを抜けた先がメインのゾーンとなる。ここではホッケやカマスなどが、プレーヤーを見つけるやいなや攻撃してくるぞ。集団で襲ってくる場合も多いので注意が必要だ。

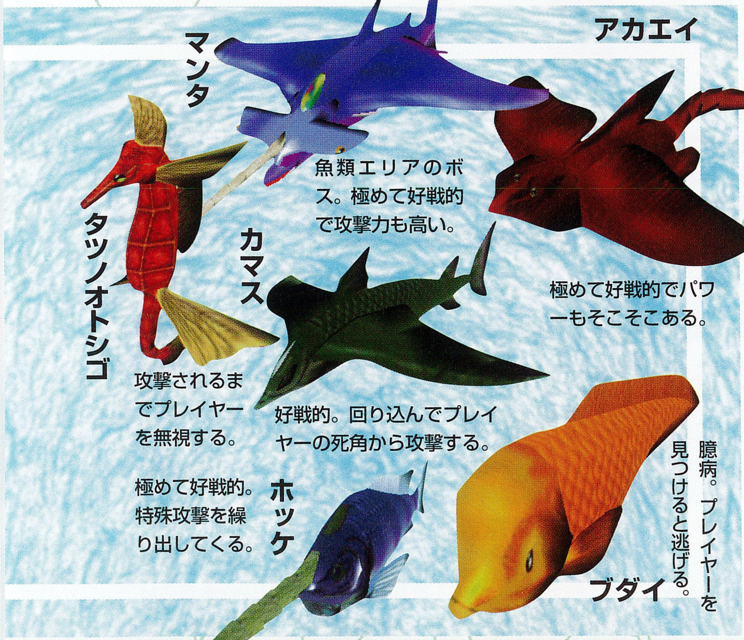
ゾーン右奥は真っ暗だが、無理して進む必要もないだろう。そしてゾーン左には道がふたつ開けているが、奥がボス戦となる道だ。手前の道を抜けて奥にいっても、とくにイベントらしきものは起こらない。発生にはなにか条件が必要なのだろうか……？



BOSS マンタ

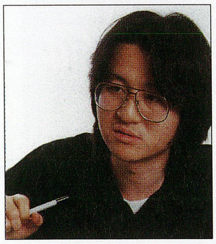


鋭いツノを持つマンタが、このエリアの最終ボスだ。コイツはタツノオトシゴを数匹お供に連れて登場する。さきにこのタツノオトシゴをかたづけるのもひとつの手だぞ。特に弱点を持たない属性なので、どの攻撃でも大差ない。ここまでくれば、ある程度キャラクターに個性が出てきているはずなので、得意とする攻撃方法で攻めていこう。ちなみにHPは800だ。



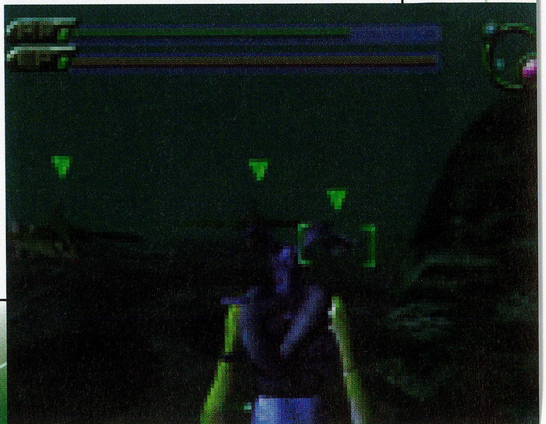
Message from Staff 序盤の天敵はカニ

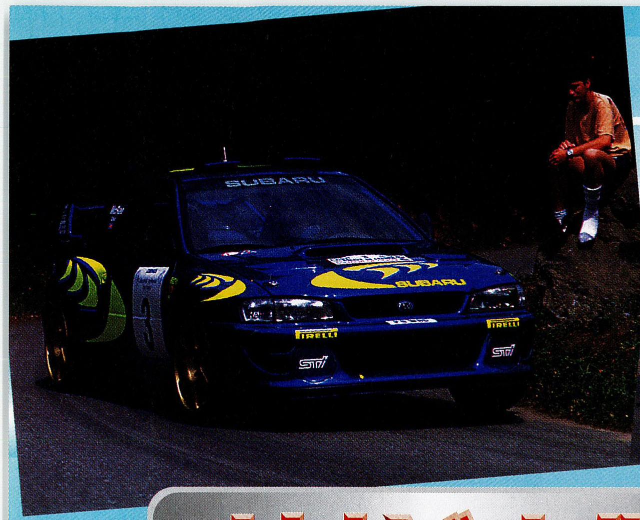
このゲームの最大のポイントは、ニューロ（人工生命）とプレーヤーにより決定されるさまざまな形態変化です。とはいうものの、自由な形態変化を楽しめるようになるまえには、最強の敵"かに"があなたに襲い掛かるでしょう。しかし、プレーヤーの歩行速度はかにより高いので、立ち止まらなければ、なんとか逃げ切れるはずです。いずれかになど恐るるに足らぬ化け物（？）に進化できます。年内唯一のRPGを、ぜひ楽しんでください。



深川悟郎……

日本電気ホームエレクトロニクス エンターテイメント事業推進本部所属。同作のプロデュースを担当した。









オリジナルモードやコースが

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

セガラリー2



発売日	'99年1月14日発売予定	価格	5800円
ジャンル	レースゲーム	プレー人数	1～2人まで
通信機能	対応	ビジュアルメモリ	使用数未定
メーカー	セガ・エンタープライゼス		http://www.sega.co.jp/
対応周辺機器	レーシングコントローラ		

開発状況 **90** パーセント

アーケード版を大きく凌駕する内容のドリームキャスト版『セガラリー2』。今回は現時点で明らかになっているオリジナル要素の新情報を、まとめてドーンと紹介していこう。

オリジナル要素が追加され、業務用を大きく超えるボリュームになりつつある『セガラリー2』。ドリームキャスト版はもはや業務用と同じなのは基本システムだけといっても過言ではないほど、独自のソフトとして進化を遂げてしまった。発売目前の今回はセッテイングモードの各セッティング項目と、新たに付け加えられるコースの詳細。そして、気になるサーバーを使った通信対戦の概要と、新マシンの追加情報をお伝えする。







つぎつぎと明らかに!!

8種類のセッティングで走りを極めろ!!

セッティング項目は全部で8種類にも及び、各項目は実車同様にかなり細かく設定することができるようになる。ちなみにこのモードでセッティングしたマシンは、10イヤーチャンピオンシップモードや、タイムアタックモードなどで使うことができる。タイムアタックをする際に、そのコース専用のスペシャルマシンをセッティングして臨めば、さらにタイムを縮めることも可能になる。通信対戦で使えるかどうかという点はまだ不明だが、使えるようになればさらに白熱した対戦が可能になることだろう。



➡天候を考慮したセッティングも楽しめる。

CO-DRIVER

MALE / FEMALE

コースの走行指示をするナビゲーターを男性と女性から選択することができる。声が変わることで、ドライビングの気分も少し変わるはずだ。

STEERING

ハンドリングの調整ができる。反応の鈍いルーズから反応の鋭いクイックまで、多段階にセッティングすることが可能となっている。

TRANSMISSION

トランスミッションの種類を選択できる。選択できるギアは4、5、6、7速の4種類がある。コースに合わせた選択が必要となるだろう。

BRAKE

ブレーキの性能を調整できる。ジワジワと効き始めるルーズと、ガツンと急激に効くクイックの2パターンから選択することができる。

GEAR RATIO

ギア比の調整を行なえる。加速重視のLOWとトップスピード重視のHIGHを選択できるぞ。トランスミッションとの相性もよく考えよう。

TIRETYPE

タイヤの種類を選択できる。用意されているタイヤのバリエーションは大きく分けて3種類。舗装道路で使用されるASPHALT、砂利道で威力を発揮するGRAVEL、そして雪の路面で使うSNOWの3つだ。さらに、それぞれのタイヤバリエーションには細かい状況に合わせた種類が存在し、その合計は11種類にも及んでいる。例えば、SNOWのバリエーションには、アスファルト上の雪やみぞれに対応する"ASPHALT SNOWY/FORZEN"というタイヤと、凍結した路面に対応する"ICE"というタイヤがあるといった具合だ。自分好みのタイヤをぜひ見つけてほしい。

SUSPENTION (F)&(R)

フロントとリアのサスペンションの硬さをそれぞれ調整できる。マシンの操作性にダイレクトに関わるセッティング項目と言えるだろう。



新たに発表されたドリームキャスト版オリジナルの数種類のコースは、すべて業務用のチャンピオンシップモードに登場するコースをアレンジしたもの。ただアレンジといっても、天候や路面状況などの条件が大きく異なるので、走行感覚はかなり違うものになる。業務用をプレーし慣れている人にとっても、新鮮に感じられるだろう。

これらのコースはドリームキャスト版オリジナルモードとして用意されている、10イヤーチャンピオンシップモードの中に登場するコースで、ひとつのコースはそれぞれ各SS(スペシャルステージ)に区切られている。ちなみにコースの数字が多いほうが、難易度は高めに設定されている。これらのコースすべてに関しては、10イヤーチャンピオンシップモードだけでなく、タイムアタックモードで走ることも可能だ。

新コースがキミの挑戦を待つ!!

Mountain（マウンテン）SS1

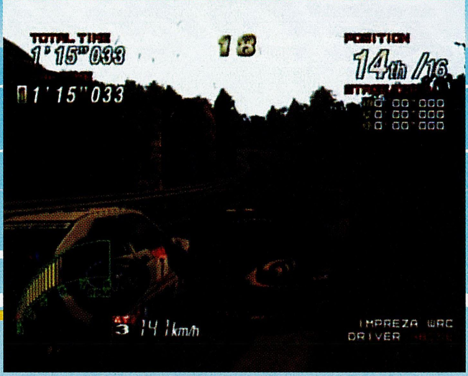
ターマック（舗装路）が主体のコースで道幅が広く、かなりのスピードが出るコース。難易度は低めに設定されている。しかし途中にグラベル（未舗装路）の部分が設定されているため、マシンのコントロールをうまく切り替えないと好タイムは望めない。コースのアップダウンが激しいので、マシンがジャンプしてしまうような場所も多く設定されている。



➡コースの終盤では、木々の間を抜けて、前方にポツンと教会が見える。フォグが効果的に活用されているシーン。



⬅マウンテンコースは、イタリアの山岳地帯をイメージして作られている。急コーナーの多さが特徴。



Mountain（マウンテン）SS3

コーナーの連続した難易度の高いコース。スタート直後はSS1と同じコースだが、途中で分岐して山林に入っていく。山林コースなだけに道幅も極端に狭く、正確なコースの把握が要求される。また夜間走行のパターンなども用意される予定だ。ちなみにここで紹介していないSS2は、業務用のマウンテンコースをそのまま使うことになっている。



⬆夜間走行ではヘッドライトを頼りに進むことになる。画面にあるように見通しがきわめて悪い状態になるため、難易度も跳ね上がる。



⬅スタートはSS1と同じで、すぐに厳しいコーナーから分岐点に入る。前半は下り坂が多く、後半は登り坂が多い。

Desert（デザート）SS2

このコースは前作の『セガラリー』の初級のコースを元にしているが、ドリームキャストの画像処理能力を駆使した画面は、業務用のそれを大きく凌駕しているように見える。わだちやマシンにこびり付くドロなどの細かい要素も完璧に再現されており、サファリを疾走するラリーの感覚がよりいっそう強調された感じだ。コース構成は業務用と同じだが、天候やそれに伴う路面状況などに変更が加えられているので、コースを走った印象はかなり違ったものになることだろう。前作の名物だった3連続ジャンプや水溜まりも忠実に再現されているのが嬉しい。路面が滑りやすく長いコーナーがたくさんあるので、ドリフトの練習にはもってこいのコースだ。





⬆ハイスペックの画像処理能力で、前作のコースを完璧に再現。ファンにとっては嬉しいはからいだ。

Snowy（スノーウィ）SS1

Snowyは、スウェーデンの森林地帯をイメージしたコース。路面はすべて雪で覆われているが、場所によって凍結路になったりみぞれになったりと激しい変化を見せる。このSS1は湖に沿って走り、森林を抜けてもう一度湖に戻ってくるというレイアウト。大半がカーブの連続で構成されているので、コースアウトしやすいのが特徴だ。Snowyのドリフト感を覚えるには最適のコース。



➡夜間の走行ではこのような画面になる。マウンテンなどと比べると若干見通しはいいのだが、それでも難易度がグーンと上がることはまちがいない。



⬅路面の状態は湖地帯がアイスバーン、森林地帯に入れば雪路に変化する。特有のグリップ感覚に慣れることが大切だ。

Snowy（スノーウィ）SS2

森林に囲まれた林道を中心に構成されているため、高低差が激しく道幅も狭い。また路面は一部凍結しているうえに下り坂が多いので、加速が付きやすく、マシンのコントロールが失われやすい。まさに"滑り落ちる"感覚だ。路肩に乗り上げないように走行するのは非常に難しく、かなり難易度の高いコースと言えよう。理想のラインをキープするには、コースの構成を頭に叩き込むしかない。



⬅コース付近には大勢のギャラリーが。こうしたシーンを見るのもレースの楽しみのひとつと言える。



➡結露路面ではグリップが悪いため、ハンドリングでの軌道修正が困難になる。とくに終盤に登場する下り坂をどう乗り切るかが、このコースの大きなポイントと言っていいだろう。

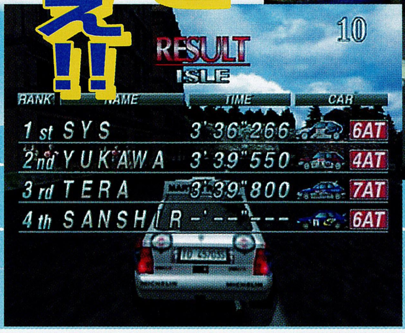
通信対戦で広がるレースの世界！

見知らぬ相手とテクニックを競え!!

モデムを使った通信対戦の全容が明らかになった！　画面を見ればわかるとおり、最大4人までの対戦が可能だ。また、対戦まえにはチャットを使って自己紹介やレースの条件などを書き込むことも可能で、気に入った仲間とチームを組むこともできる。険悪になりがちな通信対戦プレーだが、このようなコミュニケーションの環境を整えることで、かなりいい雰囲気で対戦を楽しめるようになるのではないだろうか。







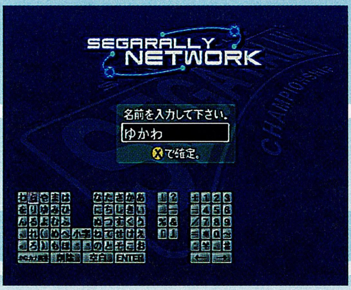
←レースでは車両上部にネーム、画面右上に順位が表示される。またレース終了後は、左のようにRESULT画面で、全メンバーの順位、ドライバーズネーム、タイムを確認することができる。

モード選択



←モードセレクト画面から"NETWORK PLAY"を選択する。

名前入力



←名前入力は、画面下に表示される文字を使用して入力を行なう。

接続開始



←続けてサーバを選択したら、ダイヤル開始を選べば接続が始まる。

接続中



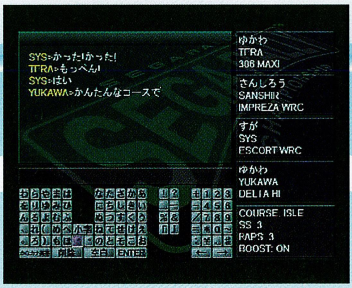
←接続中の画面。スタートボタンでキャンセルすることも可能だ。

レース前チャット



←対戦前は自己紹介したり、レースの細かい条件を相談したりできる。

レース後チャット



←対戦後はレースの感想や、再プレーに関するやりとりなどが楽しめる。

MITSUBISHI LANCER EV03 (ADVAN)



ランサーエボリューションシリーズの第3作目となるマシン。赤と黒のアドバンカラーが特徴的なマシンで、最新のマシンではないにもかかわらずワークスマシン相手に健闘を見せ、多くのラリーファンを熱狂させた。APRC（アジア・パシフィックラリー）では片岡良宏がハンドルを握ってシリーズ2位になる快挙も成し遂げた。このマシンが加わることでエボリューションシリーズは、合計3台がエントリーすることになる。

PEUGEOT 106 MAXI



コンパクトなマシンが得意なプジョーのラリーマシン。すでに発表されている306MAXIよりもさらに小型となっており、小排気量に設計されている。このマシンのWRCデビューは1997年のツール・ド・コルスだったが、惜しくもこのときは熟成不足がたたりクラッチトラブルとなり、無念のリタイアとなってしまった。きっと306MAXIと同じように、クイックなハンドリングが特徴のマニアックなマシンとなるに違いない。

初登場のオリジナルマシン群!!

TOYOTA COROLLA WRC (TWIN)



サスペンションをモチーフにしたカラーリングが特徴のマシン。サスペンションメーカーのテイン所属ドライバー藤本吉郎は、1998年のAPRCの第3戦マレーシアラリーから投入されたこのマシンを駆って、シリーズチャンピオンを勝ち取った。トヨタのワークスチームが使っているマシンと同様、電子技術を駆使したハイテク制御が特徴だ。『セガラリー2』では、そうした性能面の微妙な違いも再現されるのだろうか？

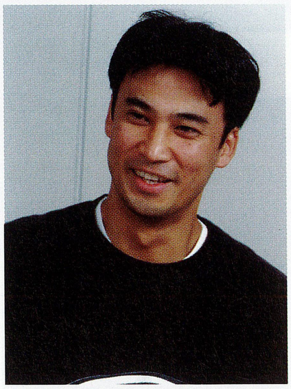
LANCHA DELTA HF integrale



業務用では一定の条件を満たすと出現する隠しマシンとして登場していた。コンパクトな車体を活かしたクイックハンドリングが特徴の、ターボ4WDマシン。デビュー当時は赤を基調としたマルティニカラーで、このころはリディエ・オリオールがドライバーとして活躍し、市販車ベースのグループAでは無敵の成績を誇っていた。白を基調としたカラーリングになってからは、帝王ユハ・カンクネンがドライブして連勝を続けた。

Message from Staff 通信対戦のマナーは守って！

谷口 潤



←セガAM12研のチーフプロデューサーを務める。アーケード版『セガラリー2』から引き続き、このドリームキャスト版でもプロデュースを担当。

『セガラリー2』の通信対戦は、誰でも簡単な手順で遊べます。まず電話線を繋いでソフトを立ち上げ、"NETWORK PLAY"を選択し、あとは画面の指示に従うだけです。最初は"ロビー"という、同様に通信している大勢の人が集まる場所に行き着きますから、そこでチャットして、対戦仲間を決めてください。対戦まえには「プジョー同士でやりましょう」とか、「大阪の者ですけど関東の人を希望」などといったやりとりもできますし、対戦後にも「明日試験で朝早いので抜けます」とか「リターンマッチしたいので、来週のこの時間にまた対戦しましょう」などと会話できます。こうしたチャットができることで、相手のバックグラウンドが見えますから、通信対戦の盛り上がりは全然違うはずですよ。また『セガラリー2』のホームページ上のBBSで、「日曜の深夜2時に大阪在住者のみの草レースを通信で開催するので、アクセスしてください」とか、ユーザーのみなさんが企画してもおもしろいでしょう。もちろんセガでも、タイムアタックの全国ランキングにからめた企画も検討中です。ただひとつお願いしたいのは、通信のマナーは必ず守ってほしいということです。お互い楽しい通信対戦ができるように、ネット上でのエチケットには気をつけてくださいね。

期待高まる ドリームキャスト DC第1弾RPG!!



神機世界 EVOLUTION エヴォリューション

記念すべきドリームキャスト第1弾の本格RPG『神機世界エヴォリューション』。これは先史文明が残した遺跡を舞台に繰り広げられる冒険活劇。今回も各キャラの必殺技など、豊富な情報を紹介だ。

発売日	'99年1月21日発売予定	価格	5800円
ジャンル	RPG	プレー人数	1人
通信機能	未対応	ビジュアルメモリ	8ブロック使用
メーカー	セガ・エンタープライゼス/EPS/スティング http://www.sting.co.jp/		
対応周辺機器	なし		

開発状況 100 パーセント

表情の変化やしぐさなど楽しい演出が満載!

『神機世界エヴォリューション』の冒険の舞台は、先史の超文明が滅んで何万年もたったころの世界。主人公でもある冒険家のマグは、機械文明もだいぶ発達したその世界で、先史の文明が残した遺跡の発掘をすることを目的に、頼れる仲間たちと冒険を繰り広げることになる。

冒険の世界観を損ねることのない画面の美しさにまず注目。またマグたちの表情の変化やしぐさなど、見ているだけで楽しい演出も満載だ。







➡画面からただよってくる、ほんわかしたムードが心地よい。キャラクターの演技も、ごく自然な感じで違和感はない。

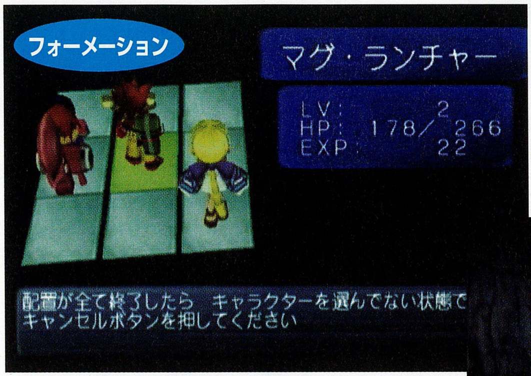




➡冒険する遺跡はこんな感じの3Dダンジョン。オートマッピングなので、初心者でもひと安心だ。

セミリアルタイムの奥深い戦闘

遺跡内を徘徊する（フィールド上に表示されている）モンスターに接触すると戦闘に突入。戦闘の基本は、"攻撃" "必殺技" など見慣れたコマンドで行なわれるオーソドックスなものだが、素早さや行動によって待ち時間が変化する"セミリアルタイム"が採用されており、敵や味方との駆け引きがおもしろい。パーティーのフォーメーションや敵の属性が戦闘に影響を及ぼすなど、戦略性が重要になってくる点も見逃せない。戦いの際はつねにパーティー間の連携を考えて行動することが、勝利への近道だ。



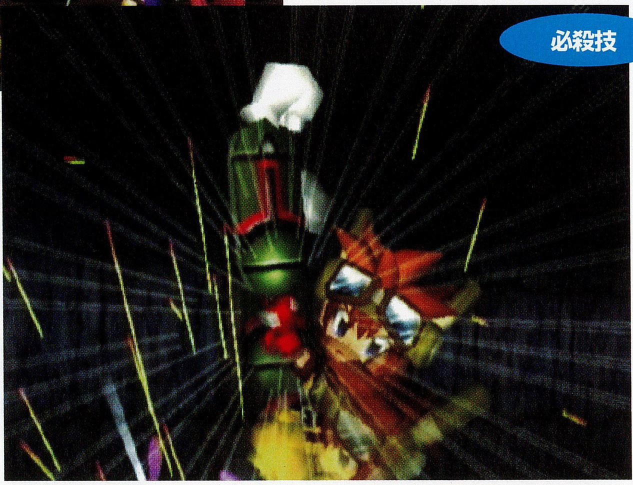
⬅パーティーのフォーメーションは、あらかじめ決定しておく。前列は攻撃力が高く、防御力は低い。後列はその逆で、中列はその中間。また、前列に位置するほど、行動の待ち時間が短くなるという特性がある。



⬇➡攻撃のなかには相手の陣形を崩す（逆に崩されることも）ものもあるので、それらを有効に利用することで、作戦の幅はかなり広がってくる。



⬇戦いの決め手になるのはやっぱり必殺技。FP（ファイトポイント）を一定量消費することで繰り出せる必殺技の多くは、複数の敵を一気に倒すほど強力なものばかり。



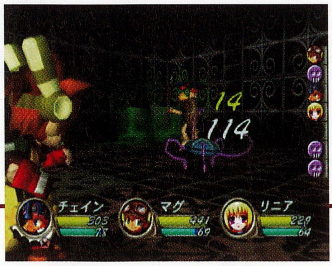


⬆画面右端には、戦闘の行動順序（敵、味方いっしょ）を示す表示がある。これをつねに意識し、つぎの一手を考えて行動することが大事になってくる。

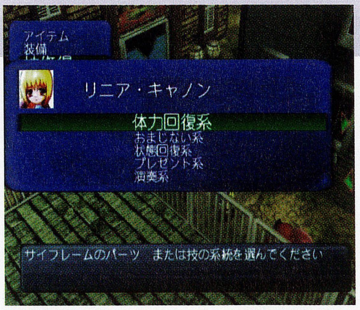
ハデな演出!!

戦略が問われる必殺技修得システム

必殺技は、系統（パーツ）ごとに自らが選んで修得していくタイプ。戦闘で得たTP（タクティカルポイント）を使って技を覚えていく。技を修得する順番が非常に重要になる。



⬅TPは、戦闘中に獲得することができる。



⬅限られたTPを使ってどの系統（パーツ）の技を修得するか、悩みどこ。



⬆必殺技の修得は戦闘中にも可能。修得と同時に技も発動するので、その利用価値は大きい。

古代遺跡を探索する 5人の冒険家

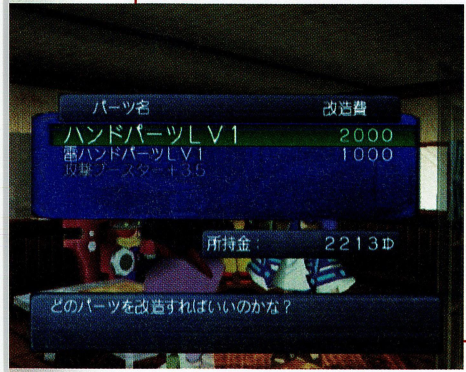
主人公のマグとともに遺跡の探索に行くのは全部で5人のキャラクターたち。そのなかから最大3人（マグ、リニアは固定）を選んで冒険におもむくことになる。キャラクターごとに個性もあるので、状況に合わせてパーティーを編成していくことが基本だ。ここでは、5人の特徴と数ある必殺技のなかから一部だけをよりすぐって紹介。



⬆序盤は、グレとチェインのどちらかをパーティに入れられる。自分の好みに合わせて連れていこう。

進化する武器 サイフレーム

マグ、チェイン、ペッパーの3人は、古代遺跡から発掘された"サイフレーム"と呼ばれる武器を持っている。この武器は、取りつけるパーツや改造により進化していく。



⬅サイフレームのパーツの取りつけや改造は、プレイヤーによって個性が出そう。

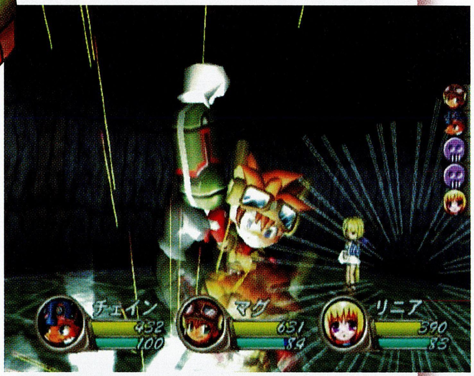
猪突猛進型の元気な主人公
マグ・ランチャー

両親が著名な冒険家だったために、その影響で自らも冒険家に。巨大な手が飛び出すサイフレームを使う。主人公だけあって、攻撃主体の必殺技を多く修得できる。パーティーの先頭に配置し、主戦力として戦わせるのが基本であろう。





⬆高くジャンプした後、空中から地面に向かって強力なパンチを打ちつけ、その振動で敵全体を攻撃。



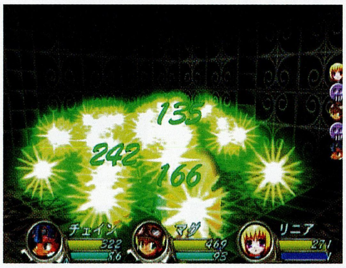
⬆パンチとアッパーの3連コンボ。最後のアッパーは相手を空中へと吹き飛ばすほどの威力。

無口だけど……頼れる少女
リニア・キャノン

無口な性格で素性がわからないが、唯一マグだけに心をひらく少女。サイフレーム使いではないが、多くの系統の必殺技を修得することができる。その中心は、体力回復系、状態回復系などと、パーティーには欠かせないものばかり。



➡オカリナのふしぎな音色で、相手を1歩前へと誘い出すことができる。補助技。



⬅戦闘中に味方全員の体力をある程度回復。使用頻度は高い。



⬅リニアの愛のこもったおまじないで味方の攻撃力がアップ。ほかにも"守り"や、"速さ"などのおまじないがある。



陽気で芸たっしゃなランチャー家執事
グレ・ネイド

ランチャー家の執事だが、見かけとは違い、冒険、戦闘などの危機管理能力が高く、けっこう頼りになる。補助系の必殺技を中心に修得。また、執事らしくマグのみに有効な補助技もある。

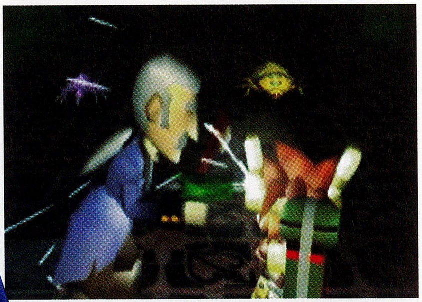




←口から火の出るような辛さの料理を相手に食べさせ、混乱させてしまう。



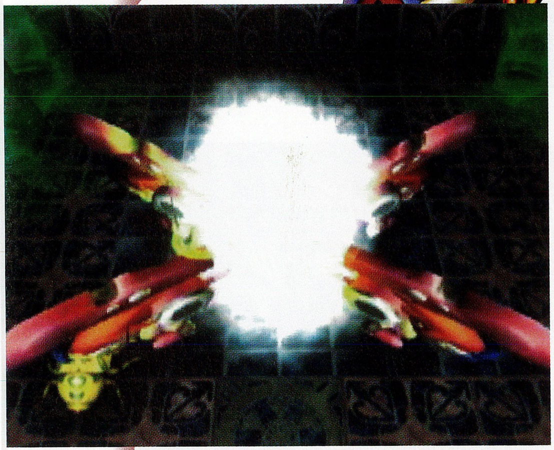
↑爆発寸前の気合を敵に叩き込み、相手の待ち時間を増やすことができる必殺技。見かけは老人だけど、意外にも体は鍛えてありそうな感じだ。



←サイフレームに手を加え、次の行動のみクリティカル攻撃を出せるようにする。戦闘中なのにこんな器用なことをするグレって……。

気が強くてワガままで負けず嫌い
チェイン・ガン

ランチャー家のライバル、ガン家の一人娘。飛行することが可能な剣型のサイフレームを使う。冒険家としての資質はマグと同様で、繰り出す必殺技も便利なものが多い。

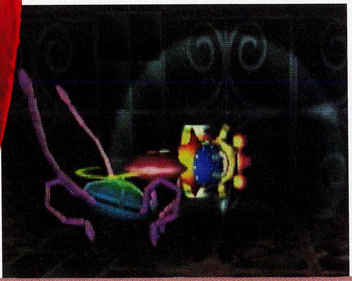


↑敵陣に素早く飛び込み、Xの字のように敵を切り裂く。空が飛べるサイフレームを持ったチェインならではの必殺技。敵全体に効果があるため重宝する。



↑一文字斬りで敵陣の横一列に奇襲をかける。後列からの攻撃に便利。





←敵をはじき飛ばすほどのダッシュ攻撃は、連携技として使用。

セクシーダイナマイト女流冒険家
ペッパー・ボックス

他国からやって来た女流冒険家。ひょんなことからマグの仲間になる。バズーカ型のサイフレームを使うなど、性格ともどもワイルド。マグ以外の攻撃のかなめとして貴重な存在だ。



←ネバネバした弾を敵陣にバラまき、敵の動きを遅くする。ほかに"スヤスヤ弾"などあり。





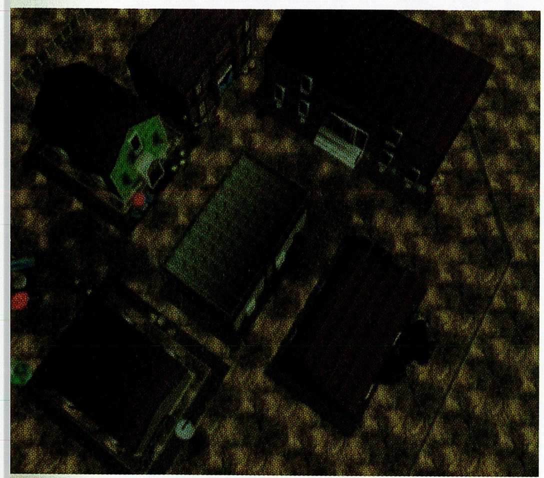
←氷をエネルギーにしたビーム攻撃で、敵を凍らせてしまう。



→敵陣すべてをいっせい射撃。敵との距離などに関係なくダメージを与えることが可能。

冒険の拠点となる
パンナムタウン

『エヴォリューション』では通常のRPGにあるようなフィールドというものは存在せず、ここで紹介する"パンナムタウン"という町を拠点として物語が展開する。町中には、マグの家であるランチャー家をはじめ、遺跡発掘の依頼が受けられる考古学研究機関ソシエテ、アイテム屋などなど、必要な施設はちゃんとそろっている。このパンナムタウンと遺跡との往復が、ゲームを進めるうえでの基本的な流れになる。



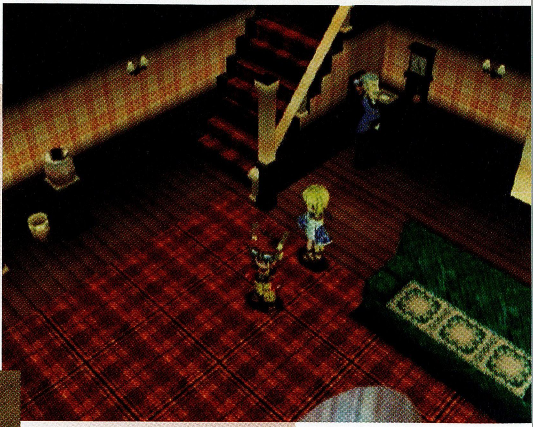
⬆パンナムタウンを上空から見るとこんな感じ。そんなに広くないけど、必要な施設はあるので安心。

⬇町中での人々との会話もこのゲームの楽しみのひとつ。会話中の表情やしぐさにも注目してほしい。



ランチャー家&飛行場

マグの家であるランチャー家では、執事のグレと会話をしたり持ち物を整理したりできる。隣の飛行場には自家用の飛行艇が用意されており、ここから依頼された遺跡へと飛び立てる。



⬆マグの家は広く、マグの部屋以外にはリニアの部屋もある。また、ここで執事のグレと会話をすることで冒険にも誘える。



⬅この立派な飛行艇、その名もシーオッター。パンナムタウンの近くの遺跡ならどこでもひとっ飛びだ。ちなみに飛行場の奥には、以前マグが墜落させたヒューストン号の残骸が……。

考古学研究機関ソシエテ

国際的な学術研究機関であるソシエテ。おもに先史文明に関わる考古学を研究しており、その遺跡の発掘や調査を冒険者たちに依頼している。マグたちも、ここで紹介された遺跡のなかから冒険に行く遺跡を決めることになる。また、遺跡で発掘した宝物はここで鑑定してもらうことができ、買い取りや加工をしてもらうことも可能だ。



⬆冒険の依頼を受ける以外にも、ソシエテについてや、攻略中の遺跡についてなどの話が聞ける。

アイテム屋&サイフレーム改造屋

アイテム屋では、冒険に必要な薬などが購入できる。サイフレーム改造屋では、サイフレームのレベル上げや、新しいパーツを装備するスロット増設などができる。どちらも利用価値大。



⬆体力回復や状態回復などの薬が中心のアイテム屋。冒険序盤ではお世話になる。



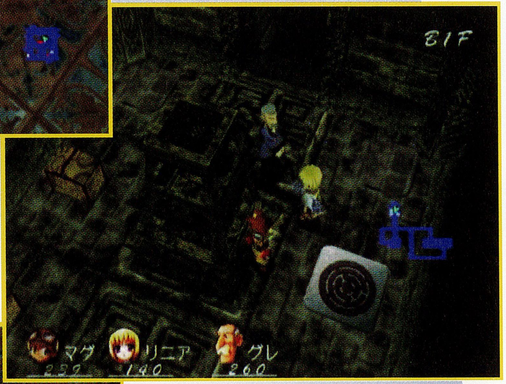
⬅ある程度お金がたまったらサイフレームの改造をしてもらって攻撃力アップを図ろう。

入るたびに違う!
5つの古代遺跡

最後に紹介するのは、冒険の舞台ともなる5つの遺跡だ。この遺跡、攻略する順序はとくに決まってなく、ソシエテで依頼を受ければすぐに行くことが可能。ただし、一度行く遺跡を決めてしまった場合は、そこでの目的を果たすまでは、違う遺跡に行くことはできない。また、遺跡は入るたびにマップが変わる自動生成方式のダンジョン。当然、宝箱やトラップの位置などもすべて変化するので、毎回新鮮な気持ちで楽しむことができる。遺跡にはそれぞれ特徴があり、出現するモンスターにも違いが見られるので、パーティー編成や装備などを整えてから出向くのが賢明だといえる。

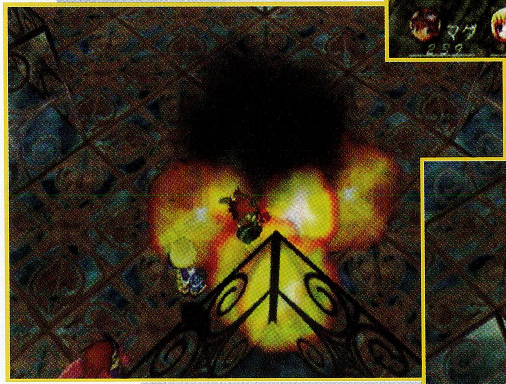


⬅雰囲気満点の遺跡内。モンスターはあらかじめ見えているタイプ。接触することで戦闘に突入。ときには逃げることも大事になってくる!?



⬆アイテムの入った宝箱もたくさん発見できるだろう。貴重なものも入手できることがあるので、フロアの隅々まで探し回るのが鉄則。

⬇遺跡内には数々のトラップが存在。踏むと爆発するものや混乱するものなど多種多様。床をよく見れば発見できるので、慎重に歩いていけばかわすこともできる。





➡遺跡を深く潜って（場合によっては登る）いくと、構造も変化。キャラクターをジャンプさせて進まなければならない立体的なダンジョンも登場。奥が深い。



⬅このマップのなかから冒険する遺跡を選択。水、氷、森、溶岩などを象徴する5つの遺跡が用意されている。それぞれの遺跡には、どこかにお宝が隠されているらしいのだが……。

多彩な顔を持つ古代遺跡

ブラインド遺跡 深いジャングルに埋もれた遺跡で、湿地帯にあるためにいたるところが水浸しになっている。

ヘヴン遺跡 あたりの自然と一体化した木造の塔状の遺跡。深い森のなかにあり、コケやキノコでいっぱい。

シェイズ遺跡 高山地帯のかなり寒いところにある遺跡。下に降りていくほど氷も多く気温が低くなっていく。

シェイオル遺跡 火山地帯にある溶岩が流れる、危険で蒸し暑い遺跡。数年前の火山の爆発により存在が確認された。

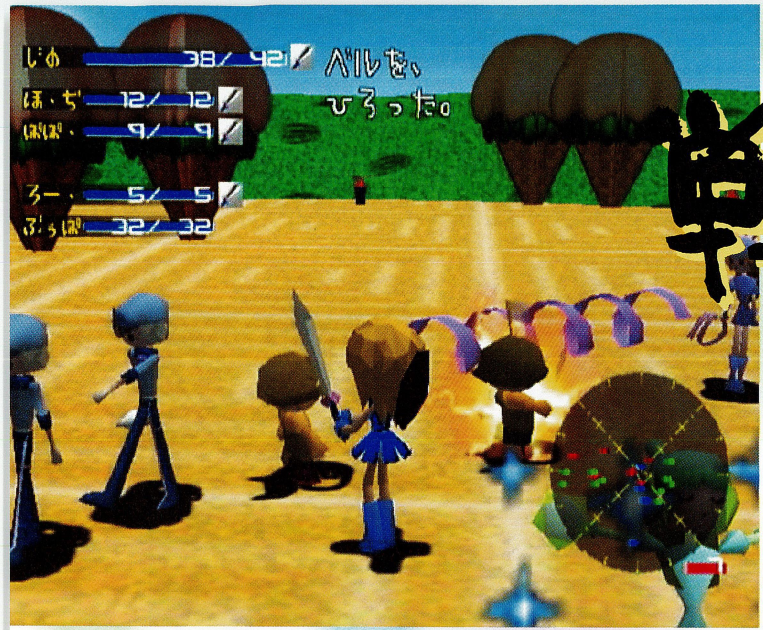
ディセント遺跡 塔の形をした遺跡。先史文明のころの人々が天体観測を目的に建てたのではないかと言われる。

Message from Staff
こだわりをぜひ感じてほしい

従来の"剣と魔法"といったありがちなものは作りたくないという、スタッフのこだわりで世界観は出来上がりました。とくに"サイフレーム"は魅力あるものになったと思います。また戦闘はデフォルメを強調し、ここにも、3Dでこれだけおもしろいことができるというこだわりがあります。そういった部分を、プレーして感じていただきたいですね。



冨田桂寿
スティング第1開発部所属。本作のディレクター。



戦国TURB

カラフルな映像とユニークな世界観が楽しい『戦国TURB』。今回はゲーム中盤となるエピソード6までを、ストーリー展開中心に紹介するぞ。

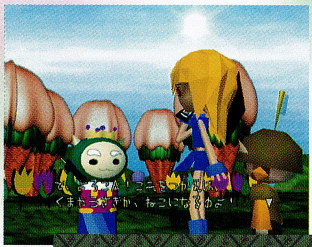
発売日	'99年1月14日発売予定	価格	5800円
ジャンル	アクション	プレー人数	1人
通信機能	未対応	ビジュアルメモリ	19ブロック使用
メーカー	NECホームエレクトロニクス		http://www.nehe-et.gr.jp/
対応周辺機器	ぷるぷるパック(仮称)		

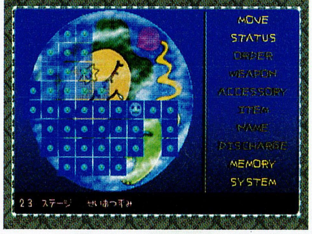
開発状況 100 パーセント

ストーリー6話までを一気に大紹介!!

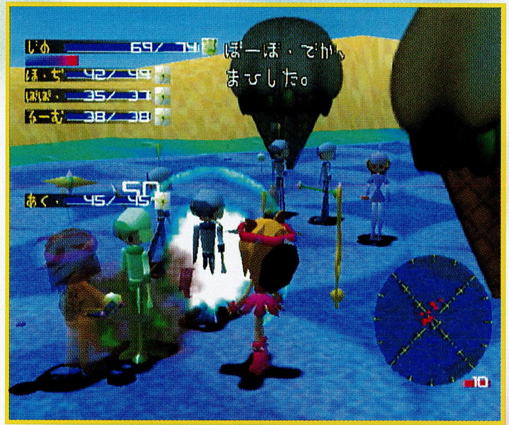
この『戦国TURB』の大きな魅力は、敵味方入り混じっての大乱戦が楽しめること。子供のころのチャンバラごっこを遊んでるような、懐かしいおもしろさが味わえる。

ゲームの内容はストーリー、陣、戦という3つのモードに分かれている。流れとしては、まずストーリーモードで物語が進展し、そのあと陣モードで自軍の態勢を調節して、最後に戦モードとなる。この戦モードがゲームの中心で、ここではステージを選択して、敵と戦闘することになる。そして指定された条件をクリアーすれば、つぎのエピソードに進めるわけだ。もちろん最終目的は、敵を全滅させること。だがその道のりは今回の紹介分で約半分。先は長いぞ。

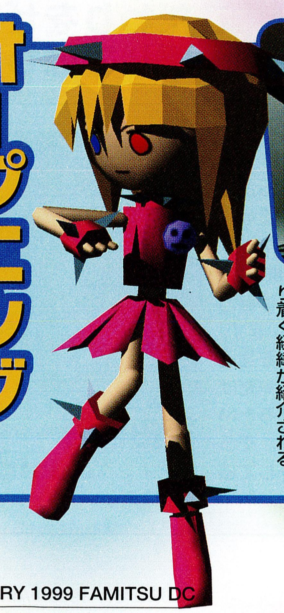

⬆各エピソードは、ストーリーモードからスタート。



➡陣モードでは、自軍状況や出陣ステージを確認する。

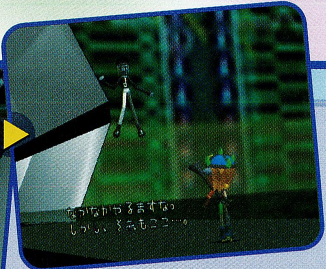

⬆各兵士の状況や拾ったアイテムなどは、画面に随時表示される。この表示を見逃してると、知らないうちに味方が死ぬことも。

オープニングムービー紹介!

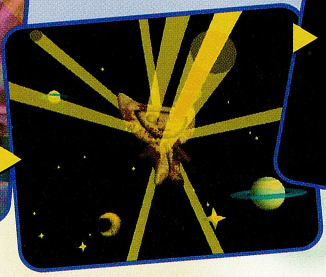














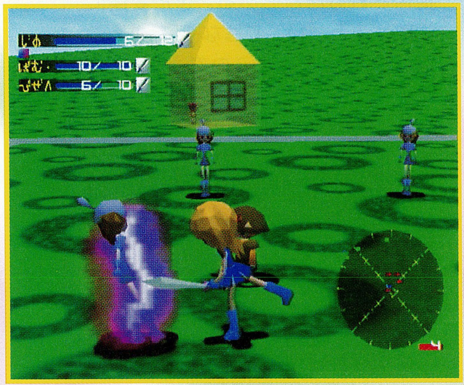
➡オープニングでは、じのちゃんが某惑星を破壊して、らいよん惑星にたどり着く経緯が紹介される。

エピソード1 らいよん惑星に救世主登場！

STAGE 0

物語は、じのちゃんがらいよん惑星に到着したところからスタートする。おりしもその星では、ねこ軍とひつじ軍が戦争の真っ最中。じのちゃんはねこ将軍に頼まれ、ねこ軍に加勢することになるのだが……。

ここではいわば練習ステージのようなものが用意されている。最初はここで、このゲームのシステムに慣れるようにしたい。



⬆ゲームが始まって最初のバトル。敵も味方もHPが少ないので、勝負がつくのはけっこう早い。



⬅じのちゃんを迎えたのは、看護婦&予言者のモリーナ。



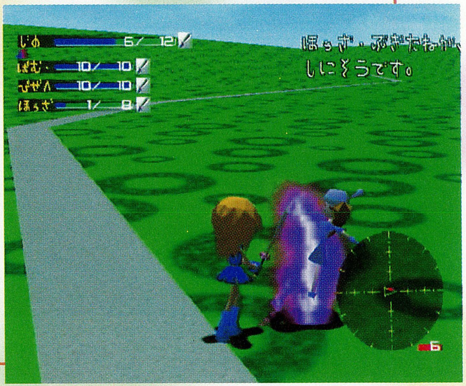
➡将軍の依頼により、じのちゃんはねこ軍を救うことに。



⬅部下の兵士を引き連れて、さっそく初陣スタート!!

ときには撤退も

敗戦を避けるため、ピンチの際は一度撤退するのもひとつの手だ。とくに仲間の兵をじっくり育てたいなら、この撤退という作戦は効果的。再チャレンジするとき、また敵は全員復活しているので、敵を全滅寸前まで追いこんだら撤退というパターンを繰り返せば、無理なくレベルアップが図れるはずだ。



➡自軍の兵隊がいつのまにか死にそう！こんな場合はとりあえず撤退しよう。

エピソード2 謎の妖精、たいにゃんとは？

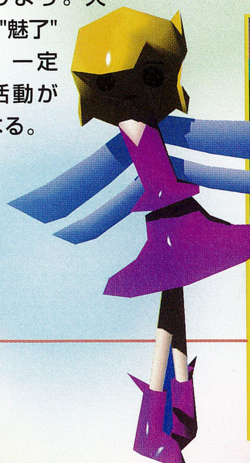
STAGE 1～3

初陣を制しお散歩を楽しむじのちゃんの前に、妖精を追いかける国王3兄弟が登場。兵士によると、たいにゃんなるその妖精には、不思議な力があるらしいが……。

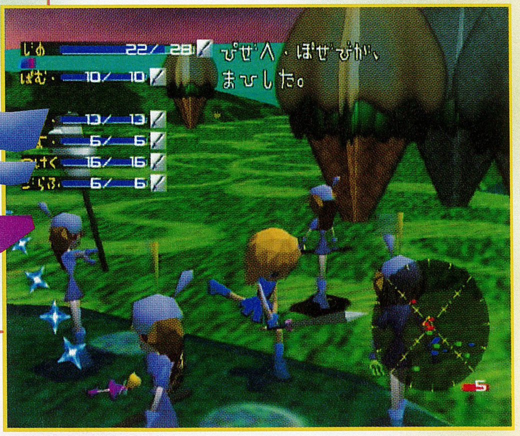
じつはたいにゃんは、パワーアップアイテム。エピソード2で登場するステージでは、このたいにゃんが飛び回っている。敵を倒したら、たいにゃん捕獲に努めよう。ちなみにこのたいにゃんは、いくつかの種類に分かれているぞ。左を参照のこと。

3種類のたいにゃん

ここで登場する妖精たいにゃんは3種類で、たいにゃんREとたいにゃんBLとたいにゃんGRだ。それぞれアイテムとして用いれば、パワー、守備力、HPをアップしてくれる。たいにゃんはバトル終了後も飛び回っているので、ひと息ついてから接触して捕獲しよう。失敗すると"魅了"されて、一定の時間活動が不能となる。



➡重要なアイテムのたいにゃんは、できる限り捕獲しよう。



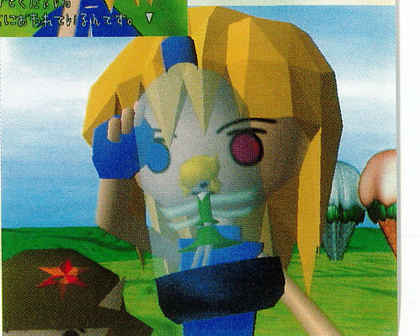
⬅敵味方入り交じるなかに、妖精たいにゃんも飛び回る。



➡初陣を飾ったじのちゃんが揚々帰還。憧れるねこ兵士たち。



⬅ある日じのちゃんは、妖精を追いかけている国王3兄弟と出会う。



➡彼らが求めるこのたいにゃんには、どんなパワーが!?

エピソード3 クマとウサギがネコになる!?

STAGE 4〜9

ある日じのちゃんにねこ将軍から電話が入り、コンバーターを授けるとのこと。それはくまやうさぎをねこにできるらしい。じのちゃんたちは、実験を試みるが……。

エピソード3では、フィールドにくまやうさぎがいるステージがいくつかある。たいにゃんと同様にバトルがひと段落したら接触しよう。成功すれば自軍の兵に加えられる。



➡くまとうさぎにこっそり忍び寄るねこ将軍と、それに付き添って見守るじのちゃん。





⬆コンバーターを使用するためには、その本人（キャラクター）を説得することがまず重要になるらしい……。

フシギなコンバーター

将軍から受け取ったくまねこコンバーターを使えば、フィールドにいるくまやうさぎをねこに変換し、自軍の兵に加えることが可能。方法は簡単で、話し掛ければいいだけだが、拒否される場合もある。また変換に失敗すると、ねこではなく"できそこない"になってしまうので注意。



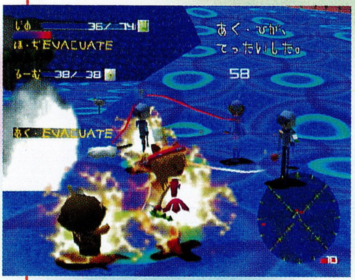
➡うさぎにコンバーター使用。成功か失敗か、運命の一瞬だ。

エピソード4 戦闘まえのダンスレッスン

STAGE 10〜17

フィールドも複雑に

エピソード4あたりからは、ステージの地形もやや複雑になってくる。いままでは平地が中心だったが、今度は高低差のあるステージも出現してくる。敵の位置が確認しづらい場合もあるが、そんなときはレーダーをしっかりチェックしよう。またどこかのステージではダンスの先生が登場するが、かなり手強いので要注意。



⬅坂を登らなければ敵の陣地に着けないステージなども登場してくる。

じのちゃんと兵士が偶然見つけたステージ状の建物では、芸術家ふうの人物がひとりで嘆いていた。そのころひつじ軍は、なぜかダンスレッスンの真っ最中で……？

このあたりから、敵が遠距離から飛び道具で攻撃を仕掛けてくるなど、バトルは熾烈になってくる。またボスキャラ的なキャラクターも登場。楽につぎのエピソードには進めないようになってくるはずだ。



⬅激しい戦争が続くなか、ひつじ軍はなぜかダンスレッスンの真っ最中。



⬅各ステージには、奇妙なオブジェがいろいろと並んでいる。カラフルでシュールな風景が美しい。

エピソード5 奇妙な遺跡のその奥は……

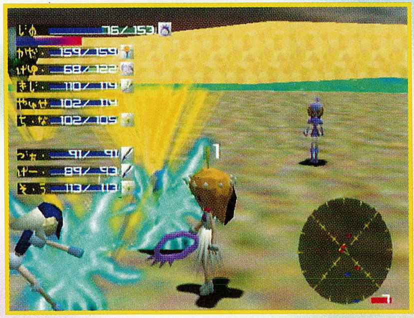
STAGE 18～27

ある日じのちゃんたちは、ひつじの形をした奇妙な建物を発見する。なかをのぞけば、そこには"ひつじ博士"なる人物が。彼は各地に点在する遺跡の講義を始めるが、じのちゃんたちは寝てしまうのだった……。

エピソード5ではボスキャラこそいないが、敵は全体的にかなり手強い。またステージもより広く、立体的になってるぞ。



⬅この建物は果たしてナニ!? 形からして、ひつじに関係あるようだが……。



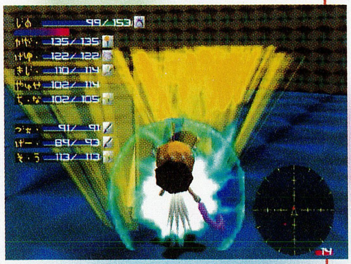
⬅双方ともに多彩な武器を使用でき、そろそろ戦いもハデになってくる。



➡なかにいたのは"ひつじ博士"。じのちゃんたちは彼の講義を聞く。

じのちゃん単独バトル

エピソード5で登場するステージのなかには、じのちゃんだけが入れる場所も存在する。ここでは仲間の援護が得られないため、単独で敵を蹴散らさなければならない。敵はたった3人だが、そのいずれもが強敵だ。



➡このステージでは、じのちゃんのパワーが試されることになる。

エピソード6 白いたいにゃんを捕まえろ!

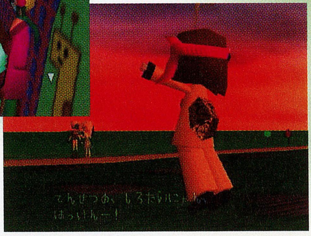
STAGE 28～39

じのちゃんを褒め称える将軍の前で、3兄弟は渋い顔。彼らはどうやら、じのちゃんの活躍がおもしろくないようだ。そんななかじのちゃんに、白たいにゃん発見との報告が入る。この白たいにゃんはどこに!?

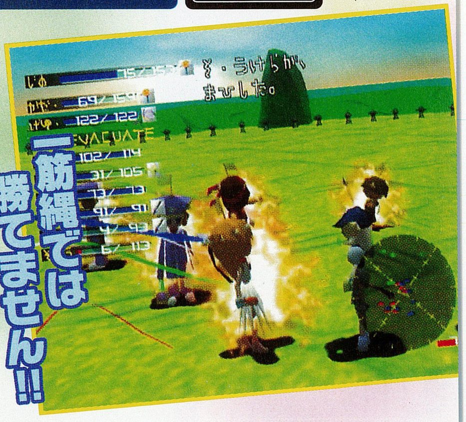
ストーリーが進むに連れ、敵兵もさらにレベルアップ。一気に味方複数にダメージを与える攻撃をしてくる。ここまで兵士をじっくりと育てて、軍全体を強めてきてないとツライ。しかしゲームはまだ半分ほどだ。厳しい戦いがまだまだ待ってるぞ!



⬅連戦連勝じのちゃんに、ねこ将軍もホクホク顔。だが長く苦しい戦闘は、やっと折り返し地点あたりだ。



➡海岸でたたずむじのちゃんたちの前に、白いたいにゃん発見の報告が入る。さっそく捕獲へと出発だ。



Message from Staff

にぎやかで気持ちいい戦闘です

増谷正夫

このゲームは、戦国TURB（せんごくたーぶ）です。戦国TOUBでも、ましてや戦国TURBOでもありません。まあ、某ペンギンのゲームにしても、アスロン呼ばわりされてかわいそうですよね。さてこのゲームの魅力といえば、やっぱりドクトクなTURB世界です。そして、カワイイのに非常に激しくにぎやかで気持ちのいい戦闘です。子供のころ野原を駆け回ったように戦場を走り回り、その世界にちりばめられたメッセージを読み取ってください。そして、最後には、あなた自身の時の流れを問うてください。



同作の原型であるパソコン版フリーウェアソフトの作者。今回はプロデュースを担当。

黒柳陽子

戦たぶおうえんよろしくね!
料は、あなたがたのためだけに、
あなたがたが[redacted]るために、
あるのです。だいじなものは、
かくれています。さがそう!
そしていつまでも、ゆめで
おぼえよう。nano.Ray

※キャラクターデザイン担当をした黒柳さんからは、手書きのコメントをいただきました。

21世紀のエンターテイメントを話そう！

Let's Talk About The Entertainment in The 21st Century.

カプコン
岡本吉起

ビバリウム
斉藤由多加

セガ・エンタープライゼス
中　裕司
水口哲也

text : Hisato Kato
photo : Michihiro Sakamoto

ドリームキャストは21世紀のエンタテイメントを作り出す“マジックボックス”だ。そのドリームキャストのソフト制作に携わり、いま第一線で活躍している個性派クリエイター4人が、21世紀のゲーム作り、21世紀のゲーム業界についてを語りあかした。世紀末と新世紀の幕開け。この巨大な活断層に光は見えるのか！？

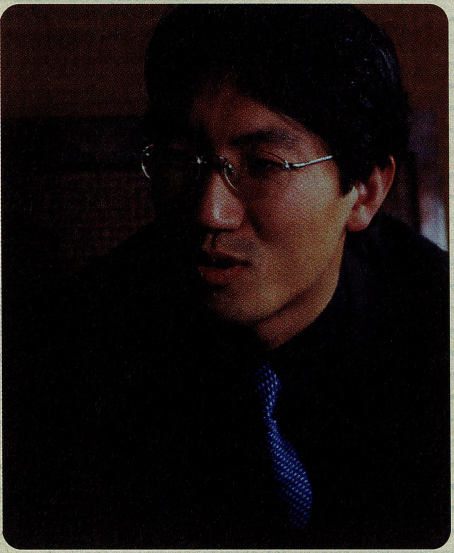


コンシューマー機とアーケード

編集部（以下F） ドリームキャストの登場でアーケードマシンと、コンシューマー機との差がなくなってきたと思うのですが。

岡本（以下O） 僕はアーケードとコンシューマー両方やってるんですが、僕の場合は、これまではコンシューマー機のほうがレベル高かったんですね。アーケードの主力マシンCP-SYSTEMⅡはセガサターンやプレイステーションより能力低かったんですよ。そういう状況で、ドリームキャストが出てきて、アーケード用にはナオミということになった。それでアーケードとコンシューマー機が同じになった。つまり、他の人と逆なんですよ。アーケードとコンシューマー機が同じレベルになったというの

21世紀になるというのに夢がないじゃないですか。ゲーム業界が、21世紀の到来を演出できればなと思う。



中裕司（なか　ゆうじ）
セガ・エンタープライゼスコンシューマソフト研究開発本部第3CS研究開発部SONIC TEAM部長／プロデューサー。『ソニック』シリーズを制作。ドリームキャストの『ソニック・アドベンチャー』では、100人以上のスタッフを統括。最初の『ソニック』はアメリカでブレークした。そのせいで、日本のセガに在籍しているが、セガ·オブ·アメリカの社員なのだそうだ。

は逆の意味で、コンシューマー機が追いついたのではなくて追いつかれた、という感じです。やりやすくなりましたよ。

これまでは2Dの対戦格闘をメインに作ってきたんですが、これからは2Dだろうが、3Dだろうが、同じチップで動かしている、同じチップに移植するわけだから、移植スパンも短くできる。コンシューマー機のユーザーにもアーケードのユーザーにも喜んでもらえると思う。アーケードでたくさんプレイしていて、それに飽きるまえにコンシューマー機で遊べる。それで練習してまたアーケードに行ってプレーするということができる。そうした、サイクルを考えながらゲームの開発ができると思うんですよ。

水口（以下M）同じパワーといっても、遊びかたのスタイルが違うんだから、内容的にもある種の住みわけができると思いますね。ビデオが普及して、映画がなくなるかというとそうじゃないようにね。必ず住みわけというのが出てくると思う。より強烈にね。いままでだったら、コンシューマー用のハードが進歩してアーケードでしかできなかったことがコンシューマー機でできるようになった、という流れだったんだけど、それが同じになった。今度は、アーケードマシンのほうで、コンシューマー機がついて来れないような逃げ道を探すと思います。よりフィジカルなのか、ネットワークを繋げるのか、アーケードなりの方法を見いだすはずです、時間はかかるかもしれないけど。あるいは、家庭でできないこと、揺らすとか、モニター3つ使うとか、より大きなモニター使うとか。

コンシューマー機の機能が、どんどん上がってきているのはいいんだけど、問題なのはおもしろいゲームが相対的に少なくなってきてるってことですね。ハードの性能が上がって、あれもできるこれもできるということになった。やれることが増える、ということは当然やらなくてはならないことも増えてくる。作るのに時間がかかる、お金もかかる。そうなると、絵をきれいにする、音をきれいにする、ということに気が行ってしまい、ゲーム本来のおもしろさを高めることのほうに、なかなか意識を集中しにくい状況があると思う。クリエイターの意識、これが変わらなくては、いいゲームはできないと思いますね。ゲームとしてのおもしろさを追求することを見失いがちなんですよ。

中（以下N）変なとこに目が行きすぎなんだよね。でも、それは最近というよりも、CD-ROMが出てからの話だよね。それまではできることが圧倒的に少なくて、グラフィックもしょぼいし、音だって貧弱なものだった。だから、ゲーム本来のおもしろさで勝負するだけだった。いまってなんでもできちゃうでしょ。だから、ゲーム本来のおもしろさっていうのに目が行かなくなっちゃうんじゃないのかな。

O　おもしろくないくせに、ぱっと見、おもしろいゲームが増えすぎちゃった。いま、一部ではゲーム離れが進んでいると思うんですよ。それは、おもしろくないゲームが増えちゃったからじゃないかと思いますね。ゲームが多すぎて、本当におもしろいゲームにめぐり会うまえに、おもしろくないゲームばかりつかまされると、イヤになるでしょう。だから、ライトユーザーは、なるべく新作は買わないほうがいいと思う。人が買って1ヵ月くらいしてから、おもしろいよ、といわれて買うべきだと思いますね。とにかく絵で判断しちゃダメ。

僕は『ストリートファイター』シリーズは10年後も生きていると思います。ま、ひ

ひとつのジャンルのなかにふたつしかヒットは出ないんです。新しいジャンルを作るしかないんですよ。売るためには……。



岡本吉起
（おかもと　よしき）
カプコン常務取締役開発本部長。『ストリートファイターII』シリーズを手がける。ゲーム業界のなかでも歯に衣着せぬ意見は貴重。大阪の本社と東京そして海外を行ったり来たりと超多忙な毎日。ドリームキャストを始め、すべてのコンシューマー機のゲームを制作。アーケードも含め、制作の全統括をする。

ところほどではないにしてもね。でも、いまのシリーズは過去のものをやり込んだコアユーザーじゃないとできないような、間口の狭いものになってて、これは反省してる。もっと、新しいユーザーでも楽しめるようにしないとね。

でも格闘ゲームってこれから主流になるであろう通信対戦ゲームの走りといえるんじゃないかと思うんです。どういう通信かというと、こっちのコントロールパネルから、あっちのコントロールパネル間の通信なんだけど、それがこっちの筐体から、あっちの筐体、将来的には、東京から大阪、東京からニューヨークというふうに、その距離を伸ばしていく。人間と人間が遊ぶのが楽しいよって、僕が主張したのは、ほかにもあったけど個人的には通信やりたいから、という理由なんですよ。

ジャンル神話の崩壊

F　新しいジャンルは、これから出てくると思いますか？

M　ジャンルの越境は確実に起こると思いますよ。斎藤さんのやってるのはシミュレーションですよね。

斎藤（以下S）シミュレーションになるのかな？　何だろうジャンルは。いま作ってるのは、自分自身を育てていくような、人格を育てていくゲームなんです。会話の中で、少しずつ知恵が生まれてくる。子供が親に似てくるような形で、知恵が芽生えてくる。子供って誰を見て育つかというと、父親や母親を見て育つでしょ。それを再現するゲームなんです。人工知能みたいなもんですね。

最初は卵なんですよ、水のなかで生きてますから。だんだん細胞が分裂して、尻尾が生えてくる。餌あげるときに、とんとんとんって叩くと、それ覚えて、とんとんとんってやると寄ってくる。そのうち、おーいっていうと、だんだんこっちにくるようになるわけですよ。次第にしゃべり始めるようになる。そのうち「おい、今日は女房の誕生日なのに、こんなことしてていいのかよ」みたいなことしゃべり出すようになる。子供が本当にそうじゃないですか、わかっているのかどうかしらないけど知識の断片を繋げて、ぎょっとするようなことというじゃないですか。

N　え、人間なんですか？

S　顔が人間、体は最初魚で、だんだんは虫類、両生類になり…。

O　気持ち悪いなー。それでだんだん火を使うようになって、道具を発明するとか。

S　それはないけど、タバコは吸うようにになるかもしれない。いや、禁煙させよう。

N　『たまごっち』って言われると困りますね、それは。

S　うーん、困るかなー？　言われないんじゃないかな。育てるという単語が共通している以外は全然似ていないもの。

F　それが『シーマン』なんですね。

S　そう、昔シーモンキーっていう、通販で売ってるのあったでしょ。乾燥した卵を水に入れると孵化するっていうやつ。あれ、顔が人間みたいだったり、猿みたいだったりしたでしょう。あれを思い出したんですよ。

O　おもしろそうですね。

S　おもしろくなるかどうかは、これからにかかってるんですけどね。

M　とにかく、いままでのじゃないジャンルのゲームが出てこないとダメ。まあ、出てくるんじゃないかと思うけど。

O　ひとつのジャンルのなかにふたつしかヒットは出ないんです。新しいジャンルな

り、新しいカテゴリーを作るしかないんですよ。売るためにはそれを作るしかない。
M　絵がきれいとか、音がいいとかではもう買わない。新しいドキドキとか新しいワクワクみたいな体験がないと、買わないよね。発明的なものでなくても、新しい組み合わせ、新鮮だよねというのがなくては買わない。それに対してどれだけ頭を使うか。既存のジャンルやカテゴリーに囚われた発想からは新しいものは出てこない。
O　でも、いままでできなかったことができるようになったから、というのはあると思う。新しいハードだから、新しいものが作れるということですね。つまり、ハードあってのアイデア。
M　うん、でも絵と音が良くなったから、新しいものができると思ってるとしたら、大まちがいだよね。
O　次世代機と呼ばれるマシンが出てきて、新しいもの、『パラッパラッパー』とか、『XI[sái]』とかが出てきたなとは思ったけど、それ以上にゲーム業界壊してるよな、というひどいゲームが多いよね。
M　映画に似ているよね、進歩の行程って。最初の映画はある種のマジックに使われていたでしょ。白黒で音はない、ただ動いているっていうだけで、驚かせることができた。ドラマになって人々が感動できる映画になったのはずっとあとなんですよ。ゲームも驚かしから、出て行かなくてはいけない、いくら絵がきれいでも驚かしには限界があると思いますね。

コントローラーは、どうなる?

M　コントローラーにメモリー付くのって初めてなんだっけ。
O　いや、ニンテンドウ64がある。でも、メモリーのなかが見えるのは最初かもしれない。その点では、ビジュアルメモリは勝ってる。蓋開けるのもアイディアだと思う。あれって、電池どれくらい持つんだっけ。
N　1日1時間で30日。つまりは30時間。電池業界がんばれ、って感じですよね。もうちょっと、電池の寿命考えなくてもいいようにしてほしいよね。
F　コントローラーは、これからどうなっていくと思いますか?
S　コントローラーは、いまのユーザーとゲームとのやりとりの文法を作っている。PC（パソコン）ではキーボードが文法作ってた。マウスが出たときにコミュニケーションの方法が一変した。座標指定しなくても、マウスで絵が描けるんだ、ということになったんですよ。
　コントローラーがいまの形でいいと思った瞬間にそういうゲームになってしまう。ディスプレイも3Dになるかもしれない、なにかのきっかけでそんなものはころっと変わる。インターフェイスも、いまのコントローラーが普通と考えていると、それなりのものしかできなくなる。いま作ってる『シーマン』では、本当は霧が峰型のコントローラーがほしいんですよ。
N　霧が峰って、あのエアコンの?
S　そう、暖房とか、温度調節とか付いているやつ。テレビの脇に張り付けといて、食事あげといて、って外から電話でおじいさんに頼んでもできるようなやつ。
　みなさんの作ってるゲームって、テレビをのぞき込むようなタイプだけど、僕の考えているのは、テレビのなかからのぞき込まれているようなゲーム、なんか別のことやってて、ふと画面を振り向くような、束縛感のないものなんです。だから、コントローラーにも、ときどきボタン押すだけでいいというような、束縛感のないものがほし

水口哲也
（みずぐち　てつや）
セガ・エンタープライゼスコンシューマソフト事業部第4CS研究開発部部長。『マンクスTT』や『セガラリー』シリーズを制作。バリバリのゲームを制作しているのに、ご本人はどちらかというとアーティスト的。文系のような感じが強いから不思議。

コントローラーをにぎってると、発想が限定されてくる。で、手放してみたときに、おもしろいものが出てきた。



次のヒント見せないと、ジャンルの寡占状態が広がっていく。そこから脱却しないとね。



斉藤由多加
(さいとう　ゆたか)
ビバリウムゲームデザイナー。名刺にはゲームデザイナーとなっているが、社長業も兼任。脱サラしてオープンブックを創業。『タワー』を制作。世界中でヒット。つねに何か新しいものを作って、人を楽しませてくれる。現在はビバリウムで、ドリームキャストの『シーマン』を制作中。

シーマン
斎藤さんの率いるビバリウム制作の第1弾ドリームキャスト版ゲーム。生物学者ジャン・ポール・ガゼーの研究で明らかになった古代エジプトに生きていたとされる、言語を操る水棲生物をシミュレートしたもの。'99年春発売予定。かなり個性的なゲーム。

いんです。

『シーマン』は、もともとＰＣ用に作ってたんですよ。ハードウェアとしてのスペックは似てるけど、ＰＣとコンシューマー機、つまりテレビですよね、そのふたつは、対するマインドセットが違うじゃないですか。だからいちばん最初に引っかかったのはコントローラーなんです。コントローラーが固定されている限り、それに見合った形のゲームしか出てこないんです。

で、考えたのが音声認識なんです。今回、コントローラーは特殊なものにはならないんですが、マイクをつけてくれるというので、ならやろうかということで、作ることにしたんです。手をあんまり使わずに遊べるゲームが作りたかったんですよ。

それとぼくの中では、コントローラーの問題とリンクするんだけど、昔ねルーカスフィルムで、コンファレンスがあって、大スクリーンに『インディー・ジョーンズ』の1シーン、あの大きな丸い岩石に追われているシーンが映し出されてたの。それが、絵が止まって、プレゼンターが出てきて、さあこれからどちらに逃げるか、選びたいですか？　と聞くわけですよ。当然、ノーでしょ。みんなが見たいのは、いちばんおもしろい選択肢であって、それ以外は見たくないわけですよ。それをやみくもに選択肢を多くして、後ろ髪を引かれるようないつも考えさせられるようなゲームは作りたくないんですよ。でも、いまのコントローラーは、そういうゲームを作らせようとしている。僕にはそう思えるんですね。

M　僕も同じようなこと考えてました。僕はもともとアーケードやってたんですが、そのときは好きなコントローラーに作ってもらったわけです。今度もドリームキャストのコントローラー、ずっと握っていたんです。3ヵ月くらいね。そうすると、善くも悪くもそのコントローラーからの発想になってくる。で、試しにコントローラーを手放して、頭のなかをフリーにしてみた。そしたら、そこからいくつかおもしろいアイデアが生まれてきたんです。体を使ったり、話しかけたり、まだまだ（インターフェイスのバリエーションは）あると思いますね。

O　まるっきり逆。ゲームって、情報のやりとりをコントローラーでやってるでしょ。毎回毎回違うコントローラーであってほしくないんですよね。何だって同じであってほしいんですよ。誰が作ったものでもいいから、世界でいちばん売れたゲーム機のコントローラーで統一してほしい。マニュアル読まなくても、誰が作っても同じ操作でできる。世界統一になってほしいな。ゴルフゲーム作ったときも、売れてるゴルフゲームに合わせましたからね、操作方法。クラブを送ってくスピードや、加速感もすべて合わせた。それは真似じゃないと思う。ユーザーのために合わせてるんですよ。

M　うーん、でもコントローラーって進化してないよね。いまの画像表現に対応していないでしょ。3次元の表現してても、操作は2次元的でしょ。感覚的じゃないんですよ。みんな同じコントローラーでもいいけど、何か別のファクターが必要なのかもしれませんね。

それぞれの「21世紀」への課題

O　このあいだね、電話かかってきて、「ゲーム業界は、黒沢明を超えられるか」って質問されたんですよ。「超えないよ」っていって切っちゃたんだけど。だいたい比べる対象が違うでしょ。岡本と黒沢明ならともかく、業界全体と黒沢明じゃね。

N　別物だよね。ゲームが映画的になって

くのはキライだな。あのさ、映画やってる人は、ゲーム作りたくもないけど、ゲーム作ってる人は映画作りたがる、っていうのあるよね。なんか、映画、テレビ、ゲームっていう序列ができあがっているような。

O　そう、だから僕はそれを超えてやろうと思う。何で超えるかというと、世界中で何人プレーしているか、ということになるんだけど。

M　映画作るのと、ゲーム作るのは別の脳味噌だよね。ある映画作家が、僕には絶対ゲームは作れないっていってましたね。

N　でも、スタッフの人数だけはだんだん映画的になってきましたね。最初の『ソニック』のときは、スタッフ5人、音楽入れて7人。それくらいが限界ですよね。20人超えたら、もう意見の一致なんて不可能になるし、30人超えたらきついものがありますよね。そういう人数で、みんなの気持ちが同じベクトルというのは難しい。

S　うん、僕も50人超えてまえの会社辞めた。息のあったチームを作るには人数的な限界ありますね。35万人を動員したというアポロチームはすごいと思うけど、そういう組織の作りかたはまだ見えてこないです。

M　人数が増えてくるとクリエイターじゃない人も増えてくる。でも、仕事が細分化するメリットもありますね。昔ねピクサー社に行ったら、アニメーションサイエンティストという名刺もらったんです。ずいぶんまえのシーグラフでライトスタンドふたつで、笑わせたり、泣かせたりとかした会社なんです。ただのライトスタンドなんだけど、どう見ても片方が母親、もう片方が子供とわかる。すごいなーって思ったんだけど、その裏にはこういう専門職がいたんだなってね。

僕は、ゲームやってて切なくて泣かせるというのをやってみたいですね。昔は楽しけりゃいいと思ってたけど、子供ができてから、バーンっていうガンゲームで遊んでるの見てて、これじゃいけないんじゃないか、って思ったんですよ。そういうのが、多すぎるんだよね。撃ちたい、走りたいでやってると確かにおもしろいんだけど、それぱっかりやってたら、なんだかおもしろくなくなるんですよ。

F　それが水口さんの21世紀への課題ですか？

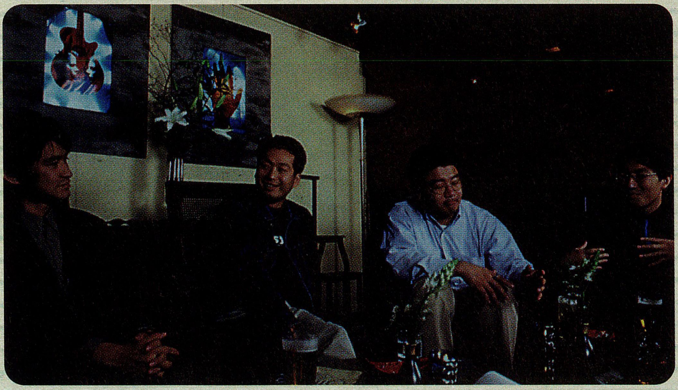
M　うん、もちろん切なく泣かせるというのもあるけど、ゲームで強烈なメッセージ伝えたいですね。ぴんた張るようなやつ。映画じゃできないものをやりたいですね。

N　僕はね、自分自身の課題でもあるんだけど、21世紀になるというのに夢がないじゃないですか。未来は暗いというイメージが定着してる。でも、僕たちがこれじゃダメなんですよ。僕たちが夢を持たなくちゃね。だから、前から言ってるんだけど、21世紀になった瞬間にゲーム業界全体で何かイベントをやりたいんですよね。ゲーム業界が、21世紀の到来を演出できればなと思う。

O　僕は、若手の育成ですね。10年まえから変わらないでしょ、こういう座談会に出るのも。みんな顔馴染みになっちゃって。早く新しい4番バッター出てこいって言ってたんだけど、もう待つのは止めて育てようと思っている。

S　僕は、ゲーム業界というのを完全に理解しているわけじゃないんだけど、限られた分野のものだけは非常に完成されているけど、手つかずの部分が取り残されていると思うんですよ。ゲームってこんなもんなんだ、っていう固定観念ができあがりつつある。ハリウッド映画的になってる。その中で、成功はしなかったけど、後のヒントになるというようなものが生まれにくくなってる。3〜4人のグループが作るということができなくなってる。だから、そういう事例を残したいですね。次のヒント見せないと、ジャンルの寡占状態が広がっていく。そこから脱却しないとね。

ピクサー
ルーカスフィルムのCG部門としてスタート、独立後、オールCGのアニメーションを制作したスタジオ。ウォルト・ディズニーと共同で制作した『トイ・ストーリー』が有名。最新作『バグズ・ライフ』は、全米で1位を獲得。日本でも近日公開予定。



ぞくぞくとドリームキャストのラインナップが増えてます。今月号では、ビジュアルの美しさが圧巻の『FRAME GRIDE』、『エアロ・ダンシング』などなど、期待作を紹介していこう。

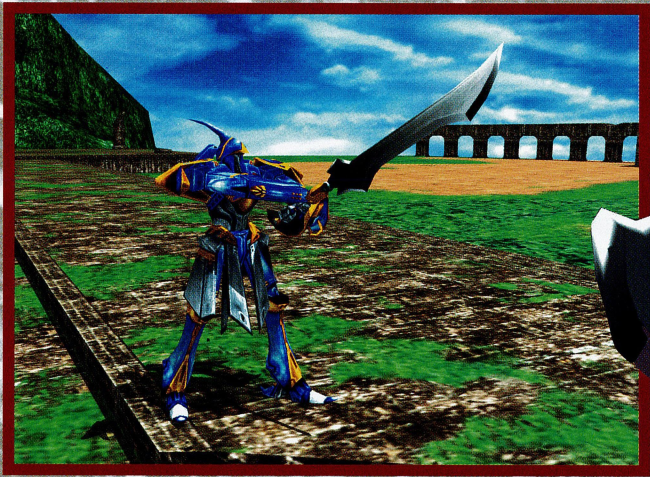
Line Up

- ●FRAME GRIDE
- ●エアロ・ダンシング featuring Bule Inpulse
- ●北へ。White Illumination
- ●グランディア2
- ●鄭問之三國誌
- ●蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン
- ●デジタル競馬新聞 MY TRACKMAN

※このコーナーに掲載されている画面写真は、すべて開発中のものです。

FGを駆り、戦いに生き残れ

フロム・ソフトウェアの参入第1弾ソフトは、フレームグライド（FG）と呼ばれる機体を駆り、広大な世界で戦いをくり広げていく対戦アクションだ。同社の代表作『アーマード・コア』のシステムを継承し、プレーヤーが好きなようにパーツを作れるようになっている。





➡機体の性能は、火、風、土、水の属性によって変化していく。また、パーツにさまざまなマテリアルを合成することで、オリジナルの機体を作れる。

FRAME GRIDE



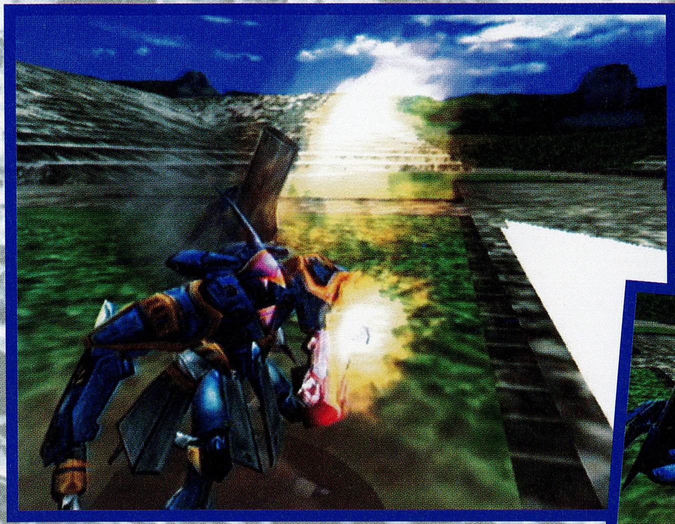
➡FGを駆り、世界を旅するブレードと呼ばれる人々。プレーヤーは、このブレードとなり、行く手を阻む敵を倒しながら新たなる旅を続けていくことになる。

強靭で美麗な機体を生み出せ!!

●発売日	'99年春発売予定
●価格	価格未定
●ジャンル	アクション
●プレー人数	2人まで
●メーカー	フロム・ソフトウェア

開発状況 30 パーセント

さまざまな攻撃技が！

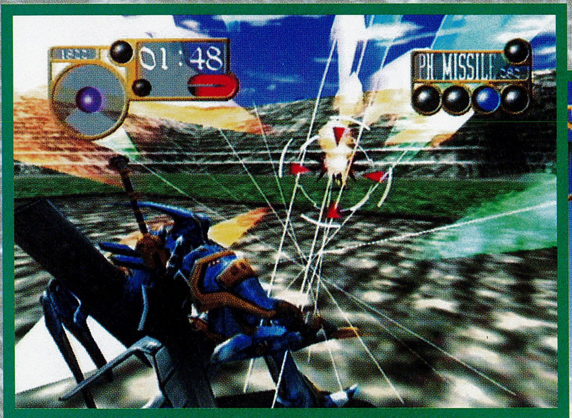






⬅⬇機体の属性によって、使える攻撃が異なってくる。リベレーストーンと呼ばれる属性を変化させるパーツを組み合わせて、自分好みにカスタマイズしていこう。

街から街へ敵を玉砕せよ



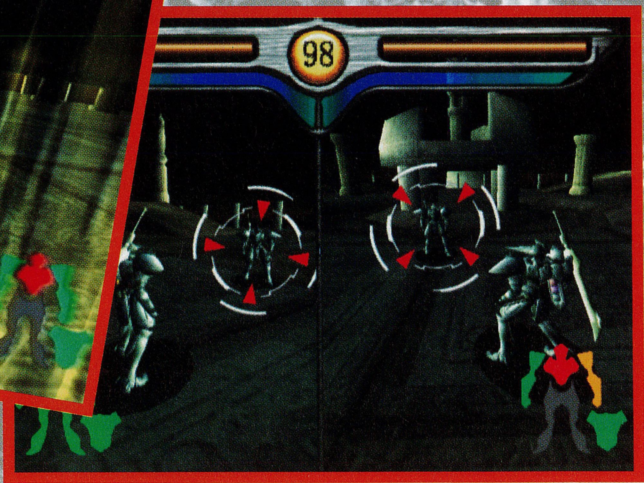


⬅戦闘はミッション形式で行なわれる。訪れた街ごとに出現する敵が異なり、戦法や戦いの結果によってストーリーが分岐していく。

対戦も可能!!







⬆➡ドリームキャストの機能をいかしたネット対戦も可能。自分が作り上げたFGがどれだけ強いか、いろんな人と競ってみるのもいいかも。最強の称号は誰のものに？

F-2

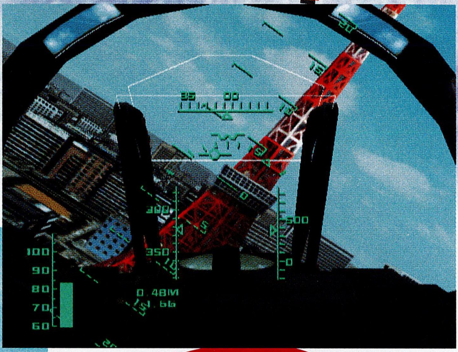




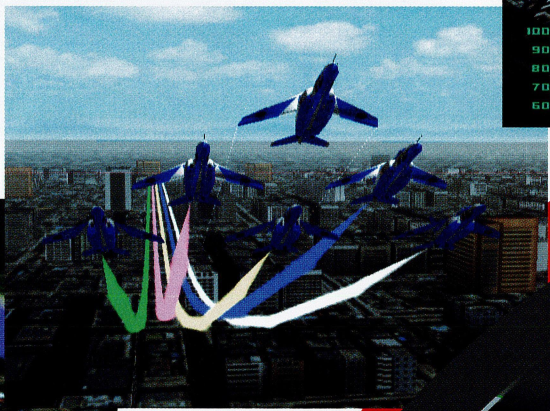
←ファンにはたまらない戦闘機、ジェット機が多数登場。ミッションをクリアーすれば搭乗できる機体が増えていく。操縦時のリアルさは、ドリームキャストだから可能になった。この爽快感は、ぜったい体験すべき！

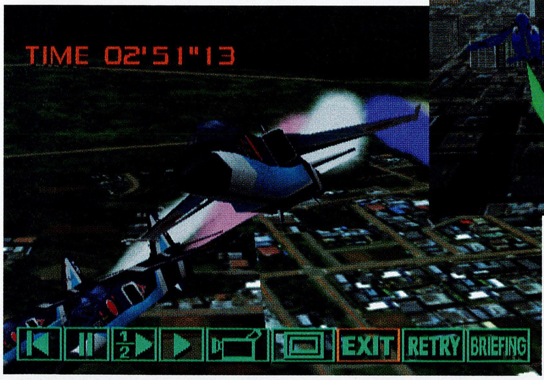
あの機体が！

大空を舞う！



大空を舞うブルーインパルス。その優雅さに憧れを抱いている人も多いはず。この『エアロダンシング』では、その機体を自ら操縦できるのだ。一見ムズかしそうでも複雑な操作方法は一切なし。自分の好きな機体を、自由に操ることができるぞ。





←↑ブルーインパルスのアクロバット飛行を体験したり、戦闘機に乗ってミッションをこなしたり、マニアなら涙もの。





T-2BI

●発売日	'99年2月発売予定
●価格	5800円
●ジャンル	シミュレーション
●プレー人数	1～4人
●メーカー	CRI

開発状況 48 パーセント

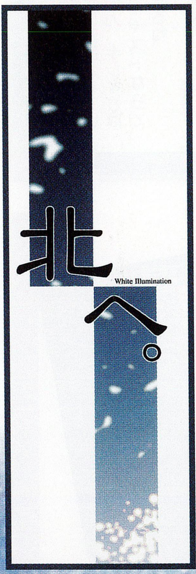


美少女が待つ北へ



⬅➡女の子と観光地へ行くと、いろいろな情報が聞き出せる。彼女たちの個人情報だけじゃなく、観光案内にも耳を傾けよう。実写の背景と詳しい観光案内が、本当に北海道を旅している気分にさせてくれる。キミならどの女の子と、どこへ行ってみたい？

心に残る思い出を



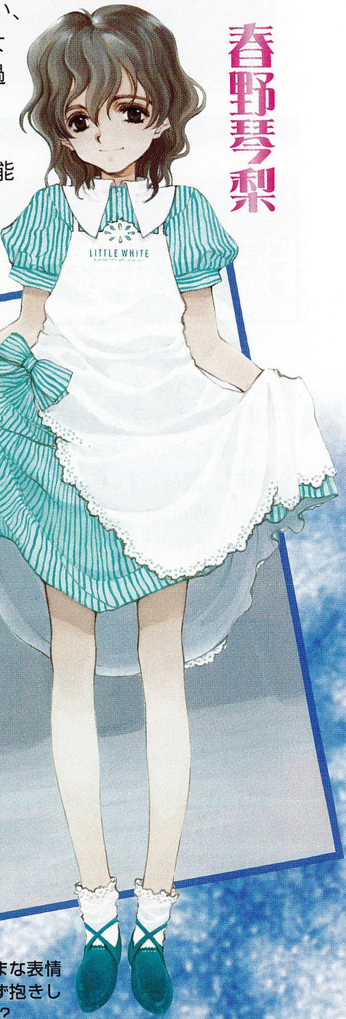
●発売日	'99年2月発売予定
●価格	価格未定
●ジャンル	アドベンチャー
●プレー人数	1人
●メーカー	ハドソン

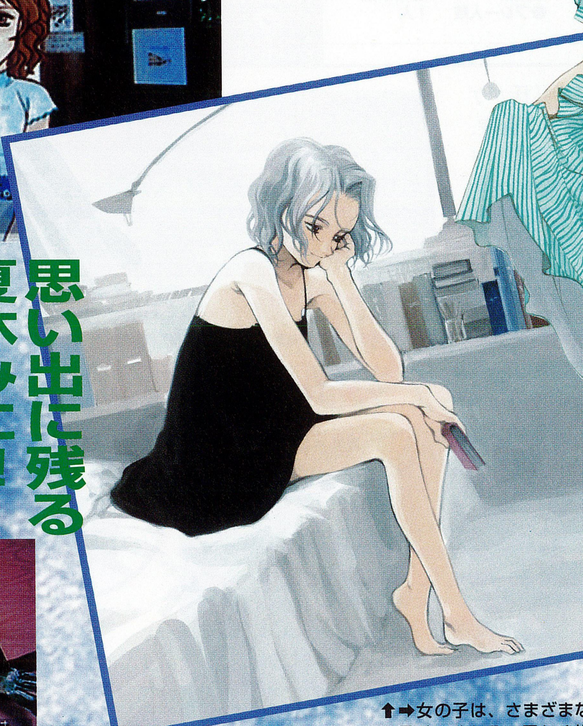
開発状況 75 パーセント

主人公は、高校の夏休みを利用して北海道へ旅に出る。旅先ではいろいろな人物に出会い、思い出を作っていくことになる。どんな女の子と出会い、どれだけ楽しい夏休みを過ごせるかは、プレーヤー自身の選択にかかっているぞ。実写で撮りこまれた北海道の観光地や名物料理を堪能しながら、かわいい女の子たちと過ごす夏休みを楽しもう。

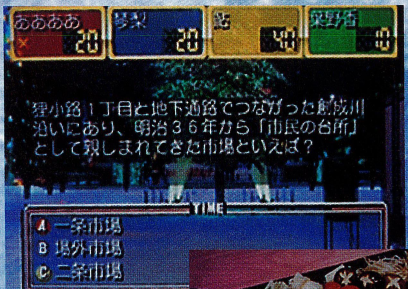
春野琴梨







思い出に残る夏休みに!!





⬆➡観光巡りだけでも楽しいのに、ミニゲームまであったりして。勝てばいいことが!?

⬆➡女の子は、さまざまな表情を見せてくれる。思わず抱きしめたくなってしまうかも？

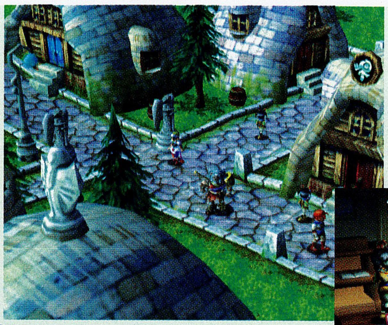
グランディア2

●発売日　発売日未定　●価格　価格未定
●ジャンル　RPG　●プレー人数　1人
●メーカー　ゲームアーツ

開発状況 ? パーセント

ⒸGAME ARTS

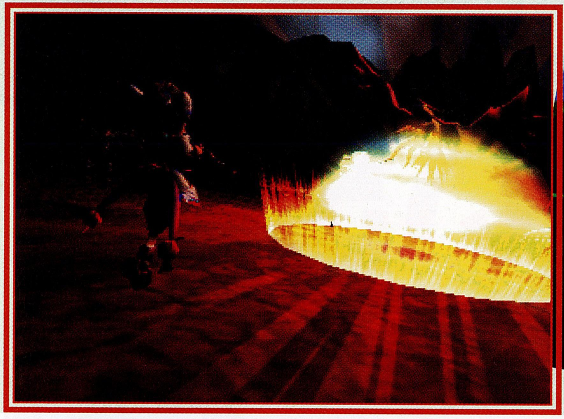
サターン版で人気を博した『グランディア』の第2作目。前作で好評だった奥の深いストーリーや世界観は健在だ。さらに、ドリームキャストでしか表現できない美麗なグラフィック、サウンドが加わりパワーアップ！　ファンならずとも発売が待ち遠しいぞ。





⬅⬇町に住む人々は、前作とおなじで個性豊か。彼らと会話をすることで、主人公はいろいろなことを学んでいくのだろう。

大迫力のグラフィック！





⬅戦闘で使う魔法攻撃は、かなりハデに演出されている。この迫力、キレイさはドリームキャストならでは。興奮するね。

鄭問之三國誌

●発売日　発売日未定　●価格　価格未定
●ジャンル　シミュレーション　●プレー人数　1人
●メーカー　ゲームアーツ

開発状況 ? パーセント

ⒸGAME ARTS

PC版『天下統一』の黒田幸弘氏がゲームデザインを、台湾で人気の漫画家、鄭問氏がキャラクターデザインを手がけていることで注目されている『鄭問之三國誌』。遊びやすいシステムもさることながら、鄭問氏のイラストがゲームの舞台となる世界にマッチしていて、三国志にうるさい人でも納得して遊べるハズだ。





⬇➡武将としての能力を発揮して、名将として名を残せるか？

三国志マニアも満足!?





⬆➡鄭問氏の描く登場人物は、美しく力強い。どのキャラクターも生き生きとしているよね。

美男美女ぞろい！



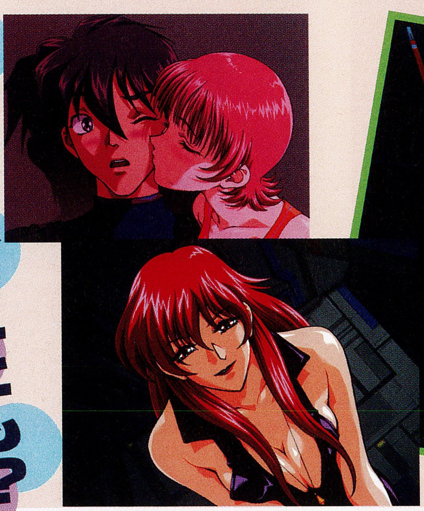
蒼鋼の騎兵　スペースグリフォン

●発売日　'99年発売予定　●価格　価格未定
●ジャンル　シューティング　●プレー人数　1人
●メーカー　パンサーソフトウェア
開発状況 ? パーセント

先月号でちょっとだけ紹介した『スペースグリフォン』。今回、新たに戦闘画面が公開されたので紹介しよう。グリフォンの動き回るようすは迫力たっぷり。イベントシーンでも、オイシイことが起こりそうな気配。ますます発売が楽しみになってきそうだ。



こんなイイことも!?





⬅⬆戦闘シーンでグリフォンがくり出す攻撃は、それも迫力満点。コントローラーを握る手に思わず力が入るね。

白熱の戦いが始まる!!

デジタル競馬新聞　MY TRACKMAN

●発売日　'99年3月発売予定　●価格　6800円（予価）
●ジャンル　その他　●プレー人数　1人
●メーカー　ショウエイシステム
開発状況 ? パーセント

関東競馬新聞協会とタイアップして、中央競馬のレース情報がオンラインで入手できるソフトが登場。ドリームキャストの通信機能をフルに活かし、開催日の前日から競走馬成績や騎手データなどをることができる。また、それらのデータをもとに、レースをシミュレートすることも可能。これだけのデータがあれば、万馬券獲得も夢じゃない！

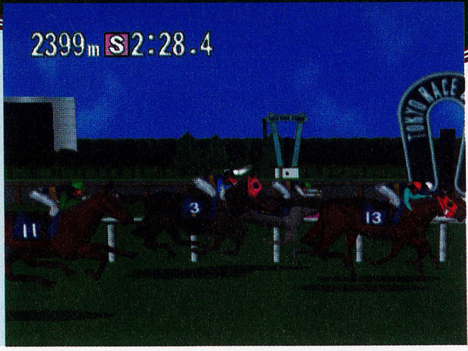
フルポリゴンでレースを予想！





⬆➡オンラインで入手した情報で、レースの予想ができる。人気記者の予想も見れるぞ。





これさえあれば、今度のレースはバッチリ的中！！

PRESENT

応募のしかた

雑誌についているアンケートはがきに必要事項と希望する賞品の番号をひとつだけ記入して応募してね。記入漏れがあると、選考にもれてしまうことがあるので注意してください。なお、当選者の発表は本誌4月号(2月28日発売)で行ないます。

●応募の締め切り1月29日(金)消印有効

1



『SONIC ADVENTURE』ソフト

ソニックがついに帰ってきた！ 未体験のハイスピードに、ヤミツキになってしまうかも。通信やビジュアルメモリでも楽しめる。3名様に。

2



『セガラリー2』ソフト

待望のタイトルがいよいよ発売！ 迫力の走りは絶対に体験しておかなくちゃね。通信対戦で、さらなる興奮を味わおう。3名様に。

3



『神機世界Evolution』ソフト

セガ、ESP、スティングが贈るドリームキャスト初のRPG。冒険家を目指す少年マグは、究極の遺産を発見できるか!? 3名様に。

4



『戦国TURB』ソフト

妙なオーラを放つキャラクターが登場する、奇妙なアクションRPG。主人公じのちゃんが、らいよん惑星で大騒動を巻き起こす。3名様に。

5



HIP JOGJOG

DJゲームが携帯ゲーム機に。これさえあれば、いつでもどこでもDJ気分が味わえる。3名様に。(商品問い合わせ先☎0120・012・235)

6



Dreamcast '99年カレンダー

シールタイプになっている、オシャレなカレンダー。必要な部分だけを切って、好きなところに貼ってしまおう。5名様にプレゼント。

7



サクラ大戦 '99年カレンダー

'99年を『サクラ』のキャラクターたちと過ごそう！ CDジャケットサイズでコンパクトだ。デスクトップに飾っておこう。3名様に。

8



『サクラ大戦 帝劇グラフ』サイン入りポスター

セガサターンで発売された、『サクラ大戦』ファンのためのミニゲーム集『帝劇グラフ』のポスターを。広井王子氏のサイン入りだぞ。5名様に。

9



湯川専務Tシャツ

おなじみ湯川専務のTシャツをプレゼント。デザインがいろいろあるので、どれが当たるかは送られてくるまでお楽しみに。3名様に。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

NO.05

Special Supporters

中ザワヒデキ

中ザワヒデキ：美術家。コンピュータを使用した美術作品を多く発表する。'95年度マルチメディアグランプリMMAアーティスト賞受賞。'96年に発表した3Dアプリケーション『デジタルネンド』（アスク）は、ビットマップの座標平面を立体化する画期的な作品。

Words/Naoko Yoshida
Photo/Hiroyasu Takano

『キッズボックス』『デジタルネンド』など、コンピュータソフトの世界でも活躍する中ザワヒデキさん。ゲームに疎いという中ザワさんだが、デジタル文化の担い手として新ハードを検証してもらった。

実世界にリンクしたサービスを

ハードとソフトを作る会社が同じという手法が任天堂以来続いているんですけど、そうじゃないやりかたが出てきてもいいと思うんです。パソコンのほうも、"インターネット仕様にして、どのマシンでもHTMLで書けば同じ"という方向になってますよね。

世の中全体の方向としては、結局ハードはどんどん見えなくなって、ソフトだけが大事になってくると思います。最終的にめざすものは「レンズ付きフィルム」のようなもの。ソフトが主体でハードはおまけみたいな形態ですよね。むしろソフトだけにお金を払うという形になるわけです。

まだいまは、どのメーカーもハードを売ることで生計を立てていますけど、カメラだって150年前だったらとても考えられなかったはずなのが、150年経ってハード付きソフトが出たわけでしょう。ビデオテープにハードが内蔵という商品も、何十年か経てば生まれるかもしれない。

そうなってくると、逆に"このハードならこのソフトを見ることができます"というのがハードメーカーとしては正しい。たとえば、売れているソフトは、機種の枠を越えてプレーできますよ、とかね。ハードに徹するならそこまでやって、ソフトに徹するんだったらもっとネットワークを考えて、総合的なサービスをやるべきだと思います。

ただ、それが『ペンペン トライアイスロン』みたいなレースゲームかというと、違うような気がするんです。やっぱりパチンコみたいに、実世界にリンクするといいんじゃないですか。宝捜しゲームがあって、捜し当てた人には商品券が当たるとか。それがファックスやインターネットと連動してもいいし、月刊のCD-ROMでもいいし。子どもが自由にアクセスできるから、その点が難しいですけどね。

じつは僕の作品『デジタルネンド』でゲームを作成できるんです。あれはふつうの座標平面を立体化したペイントツールなんですが、この原理をちゃんと使うと、3次元五目並べとかオセロ、囲碁ができるんですね。しかも、その3次元ソフト関係の特許出願を僕がしているんです。この3次元ゲームを商品化支援してくれる企業を探しています。セガさん、どうでしょうか(笑)。





NO.06

Special Supporters

錦織 健

にしきおりけん：オペラ歌手。ベートーヴェン『交響曲第9番』、ヘンデル『メサイヤ』などのソリストとして高い評価を受ける。また、クラシック以外のレパートリーも豊富。現在、ポニー・キャニオンから『恋は優し野辺の花よ』ほか11枚のCDが発売されている。

Words/Naoko Yoshida
Photo/Hiroyasu Takano

あのCMには衝撃を受けました

ツアー先には全機種のハードを持参するという超ゲーマーの錦織健さん。当然、ドリームキャストにも大きな期待を寄せている。錦織さんのリクエストは、通信対応のゲームとセガならではの老人向けゲーム!?

いま、ゲームは子どもだけのものではないと思うんです。かつてのゲーム少年がゲーム中年になり、ゲーム学生がゲーム管理職になっているわけですよね。だとすれば、ドリームキャストに期待するものは、やはり情報量の多さじゃないでしょうか。GD-ROMと呼ばれている大容量が、画質ということではなく選択肢の多さにつながっていくとすれば、我々中年ゲーマーにとっては歓迎すべきことだと思います。

機能としては、やはり通信に注目しています。アクションのように短期間で決着がつくものではなく、シミュレーション系。セガサターンの『ギレンの野望』をかなりやりこんだんですけど、あれを人間対人間でやれば絶対におもしろいですよね。

まえから思っているんですが、自分では指揮者のゲームを作ってみたいんですよ。オーケストラを振って、ダメだとふにゃふにゃになっちゃうけど、ちゃんと振ればいい音楽になっていく。指揮って、わりと深いものがあるので、やってみれば『ビートマニア』と同じくらい難しいと思うんです。それに、オーケストラを振りたいというのは中年のかたの夢なんですよね。だいたい日本は高齢化社会なので、そこを狙わねば、という気はします。

高齢化社会の光明はゲームだと思うんです。老人は暇もお金もありますし、ゲームをやっていればボケない。現状のゲームはまだまだ老人には難しいので、メーカーさんにはぜひ老人向けゲームを作ってほしいですね。それなりの情報量とビジュアルならではということであれば、囲碁将棋の強いヤツ。あとは『信長』みたいなものも彼らは好きだと思うので、良質なシミュレーション。そのうえ、老人ホーム同士で通信対戦ができたら、素晴らしいですよね。情報量の多い機種が登場したことで、そんなふうに、いままでゲーム業界が見ていなかった部分が開拓されていくと思うんです。

期待が広がるといえば、ドリームキャストのCMもそうです。あのアイデアが社内に通ったということが大きいですよね。ああいうアイデアは、たとえ20代、30代の人が提案したとしても、ふつうは50代の人たちに却下されるじゃないですか。"プレステやろうよ、なんていう言葉をCMで流してはダメだ"と。それが日本の社会です。ところが、あのCMが社内の会議で通った。これで、なにかしでかす下地はできたんじゃないかと。新しいCMを作ったセガが、今後なにをやってくれるか、すごく楽しみですね。

集まれ！ 読者サポーターズ!!

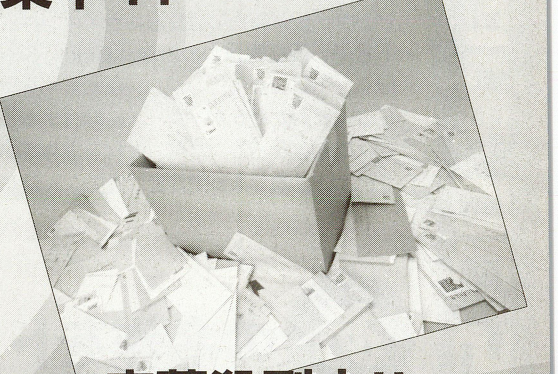
We are Supporters

〜ドリームキャスト応援団大募集中！！〜

ドリームキャストを世界一のマシンにするための応援団であるDCサポーターズ。創刊号で募集を開始したこの読者サポーターズに多くの応募があり、編集部ではうれしい悲鳴を上げているぞ。ただ、ここでお詫びしなければいけない。毎日届く応募申込書の整理に時間がかかり、発送に予想より時間がかかりそうだ。メンバーズカードの制作が遅れてしまったこともあり、みんなの手元にカードが届くのは、もう少し時間がかかりそうだ。少しだけ待っていて欲しい。

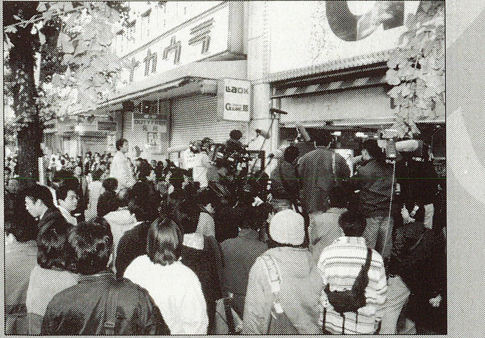
ただし、今月もさらなる応募を受け付けている。応募には140ページからの応募方法をよく読んで、申込書に記入の上、200円分の切手を同封して応募してくれ。この200円がメンバーズカードの発行、送料になる。それ以外の入会金や、年会費は無料だ。応募用の封筒にも80円切手を貼るのをお忘れ無く。どんどん応募してくれ。

さて、このコーナーでは現在進行中の企画などの紹介と、準備中の特典を紹介していく。これらの企画には、読者サポーターズの応援と力が必要だ。参加してくれるサポーターの募集も行なっていくぞ！



応募殺到中!!

秘 プロジェクトを成功させたい!!



残念ながら、具体的な内容はまだ紹介できない準備中の企画が多数存在する。この用意されている企画は、公表されればあっと驚くようなものにしたい。ヒントを提示するとしたら、大物に依頼をして何かできないか？　非常に価値のある編集部オリジナル作品は作れないだろうか？　超人気シリーズをドリームキャストで発売して欲しい！　といったお願いが実現できるのか？　このような問題は、ドリームキャストの発売台数次第といえるのだ。そこでまず手始めにやらなければいけないのが、火付け役とでも言うべき期待のソフトが発売されること。やはりハードの魅力だけではいちばんにはなれないだろう。ゲームソフトの魅力、通信機能の充実。こういった環境の整備も重要になるだろう。例えば、ハードの出荷が1000万台を越える見込みが付けば、おのずと『ドラゴンクエスト』も『ファイナルファンタジー』だって絶対にドリームキャストで発売されるはずなのだ。そのためにも、まずは土台となる現時点での底上げからはじめていきたいと思うのだ。簡単に何でも発売されるのではなく、我々サポーターズの応援活動で、知名度を上げ良いソフトが次々に発売されるような環境を作り出すほど壮大な計画で活動していこう。

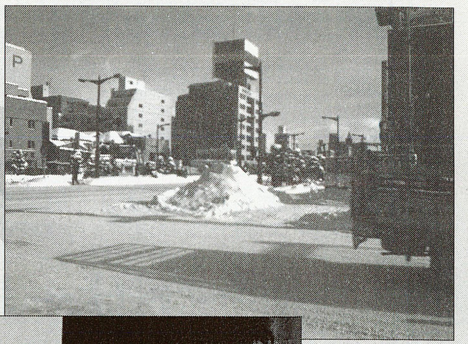
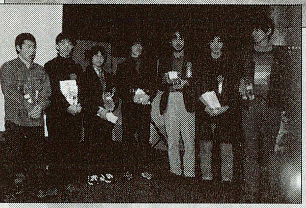
???秘???
???プロジェクト???
???進行中!!???

発表を待て！

We are DC SUPPORTERS

北へ飛び人材を求めて……！

今月のニュース・ファイルのコーナーでも紹介している“メディア・ハンティング'98”というイベントが行なわれた。この取材のため札幌に飛んだ。主たる目的は、このコンテスト参加者によい人材がいないか、若い才能を求めての旅である。さらに、コンテストの特別審査員であり『ポピュラス』、『テーマパーク』のゲームデザイナーのピーター・モリニュー氏にサポーターになってもらいたいという願いもあった。ピーター氏が新たに設立したライオンヘッド社で、現在製作中の新作『Black＆White』も気になる。しかし、残念ながら当日は欠席のためサポーターズに勧誘することはできなかった。だが、人材を求めている我々の目的である受賞者に優秀な人材がいたのは確かだ。我々応援団は、デジタルクリエーターの交流も推奨している以上、優秀な人材の把握は必要不可欠なのだ。コンテスト当日、札幌はマイナス4度という寒さであったが、会場は熱気に包まれていた。地方開催ということ、初めてのコンテストと言うこともあり手作り感覚で非常によいイベントだった。決勝ラウンドに残った参加者は5組。みな才能にあふれていた。さらに審査員の人たちとも交流がもてたのは収穫だった。次号以降登場してもらう予定である。さらに我々は、今後も積極的にこのようなイベントに参加している人材を求めて取材、勧誘を進めていこうと思っている。読者サポーターからのイベント情報、イベントへの参加も待っているぞ！

←冬の北海道、札幌は朝まで雪。地元勢勢いはかなり圧倒的なパワーがあったようだ。

あの名作をドリームキャストに!!

読者サポーターからのリクエストを集め人気の高い作品をドリームキャストに移植してもらえるよう嘆願していこうというのがこの企画のスタートになるのだ。

現在ある程度の希望タイトルが集まってきた。過去の作品のリメイク希望も、シリーズの新作を希望する声も多い。他機種、アーケードからの移植希望も多い。たとえば『ビートマニア』などがリクエストにあがっている。そこでもっとみんなの声を聞かせて欲しい。サポーターのみんなが、ドリームキャストで遊びたい"あの名作"、希望のタイトル、をもっともっとリクエストして教えて欲しい。134ページからの特集のように、"ドリームキャストでも、オリジナル作品だけで良い"という意見もアリだ。

希望を実現させせられるか!?

今月のWe are DC Supporttersに登場してもらった3人から、意外にも「こんなゲームの案がある」という話があった。そこで、あらたに現実にゲーム化は可能なのか？　ということを調査していこうと思う。さらにサポーターみんなからの意見を聞きたい。今回3人が提案したゲームはやってみたいのか？　それとも、「もっとこうしたほうがいいんじゃないか」といった意見でもかまわない。さらに、技術的な開発の売り込みや、具体的なゲーム企画まで、サポーターズみんなでゲーム作りを推進していきたい。実現に向けた活動をしていこう！



←熱心にスケートボーダー育成ゲームについて話す安西ひろこくん。

もっともっと企画は進行中!!

●ちょっとだけ紹介●

サポーターズでは、欲張ってあれもしたいこれもしたいと、準備中の企画をまだまだたくさん用意している。しかし、ドリームキャスト本体の普及待ちだったり、年末年始という忙しい時期であるという問題から保留している企画まである。そんななかで、忙しいクリエーターに美女といっしょに差し入れをしに行くなどを検討中。基本的には早く良いゲームを作ってもらいたいという思いを伝えるために何をしたらいいか、ということもする予定だ！！

実現に向けて

準備中

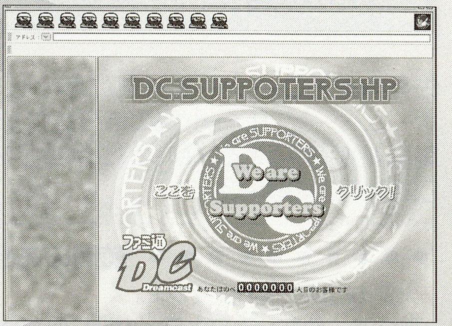
サポーター情報は次号で……！

DCサポーターとファミ通ＤＣが、より親密にコミュニケーションをとり、いっしょにドリームキャストを盛り上げていくように、サポーターズ専用のホームページを開設準備中だ。まだ確定していないが、メンバーカードといっしょにパスワードを発行し、メンバーだけが専用ホームページに入れるようなシステムにする予定だ。

現在のところこのホームページでは、編集部からのさまざまな情報や、進行中の企画を公開できるよう調整しているので、運用開始を期待して欲しい。さらに、メールでの投稿受付はもちろん、伝言板など、サポーター同士の交流も考えている。

さらに、貯まったドリーの確認もホームページでできるようにする予定もある。盛りだくさんの内容を詰め込む予定だ。

運用までは、もう少し時間がかかりそうなので、企画などは、はがきか封書で応募して欲しい。正式なスタートは'99年になってからになりそうだ。次号のこのコーナーで、詳しい情報をお伝えできるように鋭意調整中なので、楽しみに待っていてくれ。



➡コレがホームページのイメージだ。ただしまだ仮のものなどで、実際には変更される場合もある。もちろんドリームキャストでも見やすいようにするぞ。

オリジナル・グッズ

ブランド計画とも連動してオリジナルグッズを制作していきたい。みんなはいったいどんな商品を希望しているのか教えてくれ。グッズによってはドリーでの交換のほか、通信販売なども希望が多ければ行なう予定なので、サポーターみんなの意見をどんどん送ってほしい。もちろんサポーターだけの限定販売を行なうこともある。



⬆オリジナルグッズを、ファミ通DC編集部が独自に制作する予定。何を作るかは、現在検討中だ！

限定ソフト!?

ドリーをためることで入手できる物としては、当然周辺機器やゲームソフトも用意する予定だ。他にもリクエストの多い物を用意する予定なので、どんどんリクエストを送ってくれ。さらに、通常版にはないファミ通ＤＣオリジナルバージョンを作れないかなど、メーカーに協力をお願いしていく予定なので、期待していて欲しい。



⬆最新ソフトだけでなく、限定ソフトを制作する。サポーターに喜んでもらえるものを交渉中だ!!

採用時の注意点をおさらいしておこう

はがきによる投稿の採用やホームページへの投稿の採用で与えられるドリーシステム(仮称)だが、今月はまだサポーターズの登録が完了していないため、採用者のドリーは保留させてもらう。採用者には登録後に必ずポイントを加算するので待っていてくれ。残念ながら採用されたがサポーターの登録をしていない読者には、おもちゃ券などを進呈する予定だ。この発送は、登録が済むまでもう少し待っていてほしい。

基本的にサポーターズは、ドリームキャストの応援団である。今後応援が必要な場面で、集合をかけたりする場合もあるのでその時にはサポーターズとして積極的に参加してくれ。このような参加の場面でも、ドリーを加算するかは現在検討中だ！

活動参加募集

あれもして！

わたしはこんなことができます！

こんなことしようよ！

etc…

サポーターズでは、「私はデザインができるのでグッズ作りに参加したい」、「みんなでメーカーの掃除に行こうよ」、「サポーターズで大物Y.Hさんを勧誘してよ」。といった提案や自主的な参加を募集します。今後サポーターズのメンバーには活動に読者代表として参加してもらおうと思っている。ぜひ積極的な提案や参加希望を伝えて欲しい。採用者にはドリーを進呈する予定だ。さらに優秀な人ほどドリーもアップさせていくので、ぜひ期待していてくれ……！

あて先は176ページの「サポーターズ○○」係まで

少女R

HP&ゲーム連動企画

監修 ：Moo仁井谷
文 ：田中毅
絵 ：岡本健志

Episode 〜Remi〜 **Act 2：突然の訪問者**

先月号からコーナーを一気に増やし、賑やかなページになった今月の『少女R』物語はいよいよ本筋へ突入。
ホームページリレー小説のほうも参加者が急増中。
電脳遊戯研究所ではMoo仁井谷がちょっと気になる発言も。
これは何かの伏線か？

●●●●●●●●●● 前回のあらすじ

火星の辺境に住む少女レミ。
彼女が、幼なじみのナディの家に向かう道中にペットのクルルが、ひょんなことから古びた手帳を見つけてきた。ナディの解析により、この手帳は5000年も前に崩壊したレギア文明の物であり、書かれている内容は、歌か詩であることがわかった。滅びた文明の詩。手帳に書かれた言葉が意味するものはいったい何だろうか……？

キャラクター紹介 ●●●●●



[レミ]
この物語の主人公。
明るく活発な女の子で
スポーツが得意。16歳



[ナディ]
レミの幼なじみでコンピューターなどの知識が豊富。16歳



[コニー]
思想統制局主任。優秀だがイマイチ要領が悪い。29歳

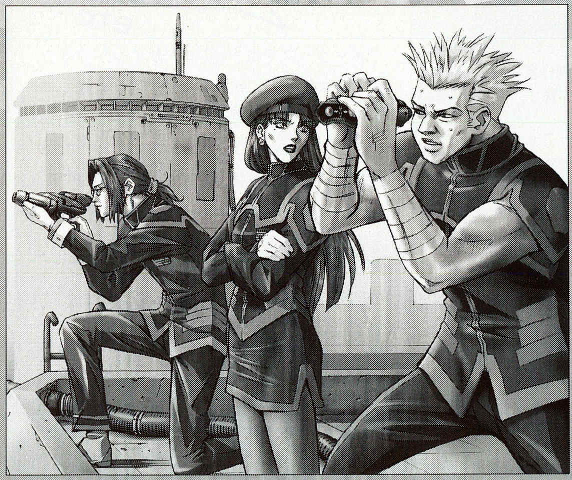


[ジョン]
コニーの部下。考えるより行動タイプ。特技は格闘技。26歳



[ロッド]
コニーの部下。兵器や機械に詳しい。特技は射撃。 26歳

いまから一週間まえ。
「主任、惑星レギアスのヴァンディハイム遺跡にあった情報端末から検出された暗号データの解読が終了いたしました。内容はこのディスクに入れておきましたので」
定時報告に来た黒服の男は、そういって部屋にディスクを置いていった。『研・主任ロイ・デイリア。 ・・が・うすぐ試験・階に入る。しかし・・・・ないだろう・・・上層部には言・・ことではない。・・・研究内容を・・・・・・・』



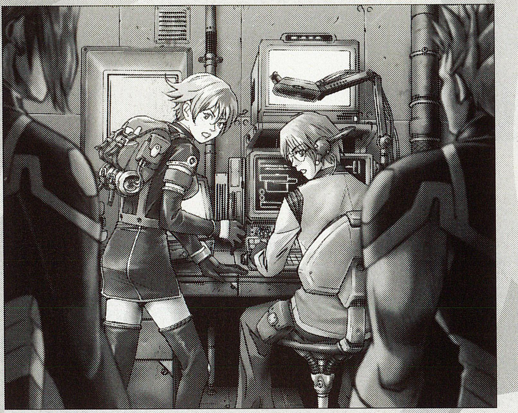
やや破損したデータではあるが、大体の内容はわかった。
「やれやれ、また探し物……」

再び現在。
ナディの家の向かいのアパートの屋上で揃いの制服を着た3人の男女が様子を伺っている。
「主任、目標を補足しました」
主任と呼ばれたのは30歳くらいの女性。彼女の名はコンスタンス・リーヴルスタイン。
「ジョン、何かプランが？」
「いえ、正面から十分かと。相手はガキふたりですし」
ジョンと呼ばれた若い男は双眼鏡を覗きながら答えた。もうひとりの部下のロッドはふたりのやり取りなどお構い無しに装備をチェックしている。
コニーは一瞬考え込むような表情を見せたが、すぐにふたりに指示を出した。
「ふたりとも、準備はいいかい。一気にカタをつけるよ！」
屋上から降りた3人はナディの家の玄関前に素早く展開すると、ジョンが電子ロックを壊し勢いよくドアを蹴破った。
「動くな！」
突然の出来事にレミは状況が掴めなかった。
「何？ あなたたち、誰なの？」
「思想統制局……うそだろ」
彼らの制服を見てナディの表情が凍り付く。思想統制局とは連合政府直属の外郭団体でその任務に関しては正規軍以上の特権を持っているエリート集団である。
「待って下さい、思想統制局が一体何を」

混乱するナディに対し、ジョンはクルルを指差した。
「その小動物の咥えてる手帳をこっちによこすんだ」
間髪入れずロッドが付け加える。
「その手帳は思想統制局の"重要遺物"に指定されている。こちらとしても手荒な真似はしたくない、おとなしく捕まるんだな」
「ちょっと、なんで手帳持っているだけで捕まらなきゃならないのよ」
苛立つレミにロッドが冷たく言い放った。
「重要遺物の所持も立派な思想犯罪なのさ」

何を言っても状況は変わらなさそうだ。
「私の父が政府関係者なので、連絡を取ってください」
　レミは父親なら何とかしてくれるハズだと思った。
「関係者？　名前は？」
「ディノ・ハルフォードす」
「ジョン、照会を」
　コニーの指示で、ジョンが小型端末を取り出してアクセスを始めた。
「出ました。ディノ・ハルフォード、技研の主席研究員です」
「ふん……で、連絡は？」
「それが、逮捕収監中だそうです」
「うそ……そんな……父さんが」
　レミは唇を噛んで黙ってしまった。
「これで万策尽きたようだね。さあ、おとなしくしていれば手荒にはしないよ！」
　その瞬間、先ほどから沈黙を守っていたナディがスキャンランプをコニー達の方へ向けスイッチを入れた。
　閃光がコニー達の視力を奪う。
「レミ、いまだ！　クルルも！」
　レミの手を引っ張り窓から飛び出すナディ。ロッドが波動ガンをぶっ放したが、照準が定まらず窓枠が粉々になった。
「ジョン！ロッド！逃がすんじゃないよ」
　コニーの激を背にジョンとロッドが後を追ったが、ここは複雑に道の入り組んだ旧市街、程なくレミ達を見失ってしまった。
「やれやれ主任、してやられましたね」
「してやられたじゃないでしょ！　ジョン、ガキどもの身分照会と指名手配を」

　一方、追手をまいたレミ達は廃虚に身を隠していた。
「それにしても手帳ひとつでここまでやるとは、コレいったい何なんだ？」
「さあ……」
　レミは手帳よりも父親の事が気がかりでしかたなかった。
「レミ、技術開発研究所ってどこにある？」
「お父さん仕事の話した事無いし……」
「ま、調べりゃわかるか」



　ナディはポケットに突っ込んであったカード型端末を取り出した。
　アクセスを始めて数分後。
「レミ、技研の所在地がわかったよ。惑星レギアスだ」
「レギアスって……レギア文明の？」
「レギア文明……惑星レギアスで栄えた文明。約5000年まえ、巨大実験プラントが爆発し、星全体を包み込む放射能が発生。これにより文明は滅びる。プラントの実験内容は不明。所長の名はロイ・デイリア」
　ナディはそこまで言うと顔を上げた。
「そう、その手帳のね」
「父さんが……レギアスに」
「どっちにしろ、手がかりはレギアスにありそうだな。どうする、行ってみる？」
「……行く。父さんに会わなきゃ。でもこのままターミナルに行っても捕まるよ？」
「心配無用。さっきアクセスしたときにモグリの船も調べといたんだ、うまい具合にレギアスに行く船も見つかったよ」
　そのころ、公共のメディアではレミとナディの指名手配を伝えるニュースが流れていた……。

Now the staff



最近鍵盤の練習を始めたがなかなか暗譜で弾けない。ギターなら簡単なのに…。[Moo]



やっぱり冬は車の模型作り。湿度低くてスプレー吹きやすいし。寒いけど…。[おかもと]



今年も年末は北海道の実家に帰省。やっぱり雪が無いと冬って気がしないんで。[田中]

MOOの電脳遊技研究所

みなさんこんにちは。所長のＭｏｏです。最近寒くて、すっかりゲームにコタツが合う季節となりましたね。さて、電遊研究所ではネットワークを使ったミーティングシステムを実験中です。実際にiAJPA（インターネット全日本ぷよ協会）で運用してます。簡単に言えばBBSとチャットを組み合わせたようなシステムで、これをゲームにも生かせないかを研究中です。

イラストやアイデア、このページの感想やスタッフへの質問などもこのコーナーで取り上げていきますので、下記の宛先までドンドンお寄せください。

宛先は
〒151-8024　(株)アスキー
ファミ通ＤＣ編集部『少女Ｒ』まで。

それではまた来月。

コンパイル通信

第二回ＡＪＰＡ杯ぷよ大会のお知らせ

さて、この号の発売日からすぐですが、第２回ＡＪＰＡ杯のお知らせです。全国の一次予選を勝ち上がってきたぷよら一達が熱いぷよバトルを繰り広げる！
当日エントリーも可能です（予選を行ないます）
日時：12月27日（日）
会場：東京都品川区南大井6丁目26番2号 大森ベルポートアトリウム　JR大森駅北口より徒歩4分／京急大森海岸駅より徒歩4分
大会に関する詳しいお問い合わせは、コンパイルユーザーテレフォン：☎0829-54-3883
(土・日・祝を除く10:00～18:00)またはコンパイルＨＰまでお願い致します。

HP アドレス　http://www.compile.co.jp/
メールアドレス　novel@compile.co.jp

●リレー小説参加ユーザー(10/17～11/30)●

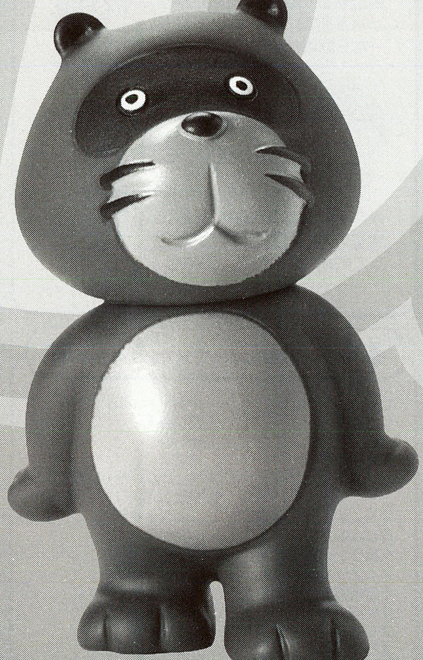
しおまつひろゆき	お面・ド・ルシファー
もするさ	時の森人
零	kamui
ちぇぞう	ＳＥＡ
ＢＵＧＹＡ	まくはり～た・いまじ
フジ	ＭＥＳＩＡ
マッスクッドサッタン	シルフィード
夢靨蘊風邂	砂漠姫
久家ひょうと	扇 仙蔵
ＫＡＺＵＡＫＩ ＤＸ	らーは・りう
宇宙戦艦木無血	いじわるべぇしっく
Ｍｒ.Ｏ	ミミ耳
ほんのちょい	Ｓ－Ｙ
すっぺけＮ	rlan
奥田　美祐	龍輝
時風聖夜	まちゃみ
ゆー	ぱんどら
藤田 明義	聖セイキ
ゆきまあやか	闇鷲
MESIA	マンプク

DCブランド計画

ドリームキャストをブランドに

このコーナーは、ドリームキャスト(もしくはDC)をブランド化していこうという壮大な計画である。ドリームキャストを有名にするために商品化を考えたが、いったい何から着手したらいいのかわからなかった我々計画隊は、手始めに概存のDC関連と提携することを思いついた。そこで、まずDCといって、いちばんに思いつく、"DCカード"と連動して、クレジットカード『ドリームキャストカード』や『ファミ通DCカード』が作れないだろうか？　または、アパレルメーカーとTシャツなどを作れないか？　ということを考えた。しかし、考えているだけでは何も始まらない。やはり、実現に向けて行動を起こす必要がある。そこで、カード化を相談するために、DCカードの広報室にアポイントメントを取り、広報担当者と話をするため渋谷にあるDCカードの本社を訪れた。

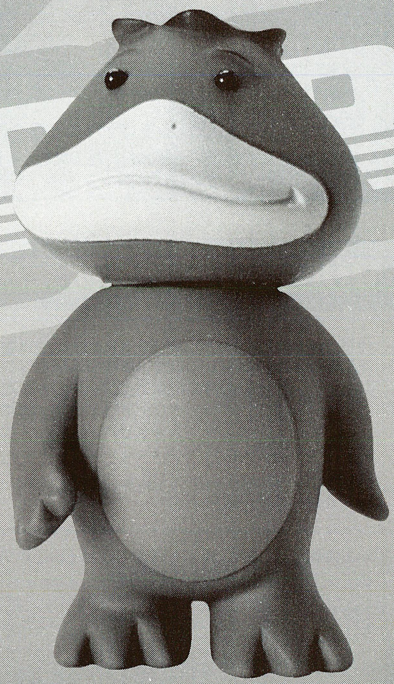
DCカードとは？



まず、DCカードを紹介する必要があるだろう。DCカードのDCは"ダイヤモンドクレジット"という以前の社名の略で、平成元年から社名変更しDCカードが社名になった。さらに、DCカードといえばカッパとたぬきのCMの印象が強いだろう、なぜこの組み合わせになったのか聞いてみた。

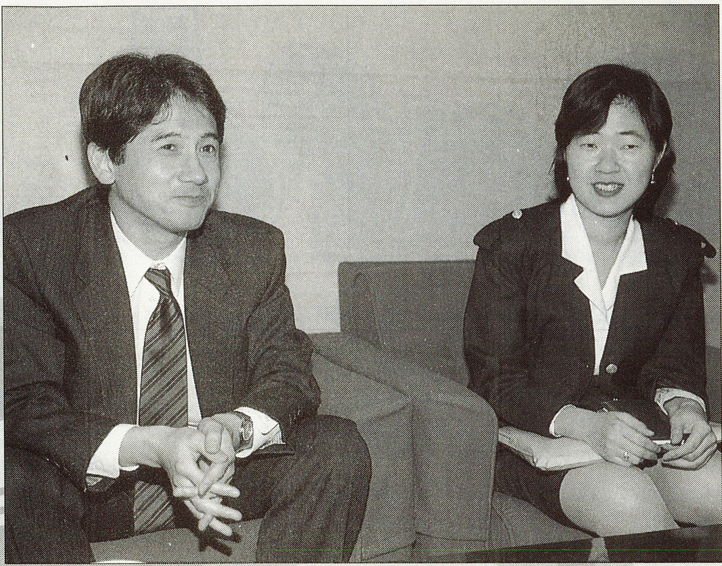
「理由は、新しいCMを作ろうとしたときに、動物のキャラクターを作ろうと最初にあがった候補のなかで、鳥のサギを考えていたんです。サギという名前でも、カードを持っていれば信用でお買い物ができるという理由からだったんです。サギにしようかというときに、サギはやっぱりまずいとたぬきに変わったんです。カッパとたぬきは、商売上のイメージがいいので決まりました。始めはマジメだったんですが、中井貴一さんとともに、コミカルなイメージに最近はなっています。最新のCMにも期待してください」(広報今井)

DCカードは、最近渋谷でICカードを実験的にはじめるなど、先進性のあるクレジット会社なのだ。ドリームキャストの先進性にもイメージ的にも一致する。コレはぜひ提携カードを実現したいのだが……、さて今回の会見の行方は……!?



DC CARD

ＤＣカードでは……！



すね。しかし、現在本誌ではサポーターズという応援団を組織していまして、そのメンバーにアンケートをしていますので、ユーザーの年齢もわかってくると思うのですが？

中村　入会していただくみなさんの年齢もありますが、マーケットとしての規模など、ある程度のものが見えてこないと難しいですね。完全にダメということではないんですが、現状では難しいということになります……。

──たしかに、まえ準備もできていませんでしたからいきなり提携カードを作るのは難しいですね。ただし、そう言った問題をリサーチした上でのお願いであれば……？

中村　内容によっては検討させていただくこともあります。先進性と夢を売るということでは、ドリームキャストとＤＣカードは同じですから、完全に「ムリ」だと否定してしまうこともできないと思いますから。

さっそく、提携カードが実現できるかＤＣカードの広報室長の中村隆之氏と話をしてきた。話は良い方向に行くのか？

──現実問題としてどのようなことをしたら"ファミ通ＤＣカード"のような提携カードが作れるのでしょうか？

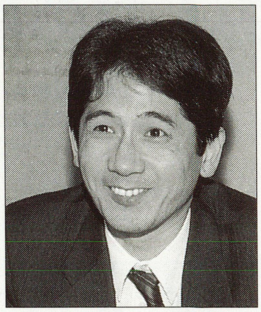
中村　そうですね、今回のお話を聞く限りでは、すぐに実現させるのは難しいかもしれません。なぜなら、クレジットカードは18歳以上のかたに持っていただく物ですから、ドリームキャストのユーザーの年齢がまだ見えないと言うのが大きな問題になります。せっかく入会したくても中学生、高校生には入会していただけないんですよ。

──年齢を考えなければいけなかったんで

★　★　★

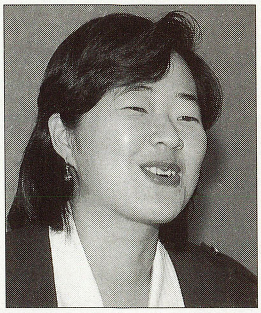
というように、まず準備が必要だということがわかっただけでも、今回の会見は成功したと言っていいだろう。そう簡単にすべてが実現できないのは当然だから……。

中村隆之氏



ＤＣカード経営企画部副部長兼広報室長。非常にゲームにも造詣が深い。辛辣に意見を話していただいた。

今井明子さん



販売促進部広報宣伝グループ。今回ＤＣカードについて詳しく説明していただいた、広告宣伝を担当されている。

それではもっと追求して行こう

今回のＤＣカードの訪問では、簡単にはうまくいくことはできなかったが、準備段階としては良い勉強になった。今後の計画隊の活動では、さらにさまざまな追求が必要になってくるだろう。そこで、つぎの目標を決めなくてはいけない。そこでＴシャツを作ろうと思う。ただし、アパレルメーカーに、今回のように作ってくださいといきなりお願いしても、そう簡単には作ってはもらえないだろう。当然費用やデザインなどの必要な部分に問題が発生してしまうことだろう。だからといって、何も活動しないわけではない。実験的な創作やサポーターに参加してくれる読者にも協力を要請する。ぜひ、みんなの意見を送ってくれ。そこから実際にどんな商品を作っていくかを決めていこうと思う。さらに実際に、知識のある人に計画隊への参加を要請したいと思う。さて次回は、Ｔシャツ制作に何が必要かを調べたりしていく予定である。



We are DC SUPPORTERS

EVERYTHING O.K!!

DC Café

みんなの憩いの場DC Caféにようこそ!!

DC Caféはファミ通ＤＣ読者みんながくつろげる場として、読者同士の意見交換をしたり、自分の思いを語れる場としてオープンしたカフェだ。オープンしたてなのでまだまだ、憩いの場としてはこれから。みんなの参加を投稿を待っている状態だ。

これから常連になる人。ふらっと現れる人。誰もが楽しめる場として、サポーターはもちろん、読者なら誰もが気軽に参加できるカフェにしていこうと思っている。

1500ドリー イラスト Café

イラストの応募もまだまだこれからだ。もっともっといろいろなイラストを送ってほしいですねー。もちろん技術だけでなく斬新なイラストでも、１コマまんがだってかまわない。何はともあれ１度書いて送ってきてほしい。ということで、今回採用したのは、女の子のかわいいイラストと、ユーモアあふれる"投稿しようよ"と言う意気込みを感じさせてくれるイラスト。それに、ソニックと中さんをアレンジしたかわいいイラストの3点。今回は基本に忠実なイラストを採用したが、もっと大胆なモノだって採用していくので、自分で下手だと思わずにいろいろ書いて応募してみよう。



神奈川県　大塚　理恵



兵庫県　まっくぐるめ

今月のスペシャル



群馬県　角田　太陽

1000ドリー 企画提案

いろんな企画をみんなから提案してもらうという趣旨で始まるこのコーナー。さっそくひとり目の提案から紹介していくぞ。

ファミ通ＤＣにも週刊ファミ通のネッキーのようなマスコットキャラを作ったほうがいいと思う。読者から募集してみてはどうですか？（兵庫県　光暗）
ファミ通ＤＣのマスコットキャラは、ソニックなんです。でも、このDC Caféのマスコットはいないので、みんなから募集しようかな？　イラストで、このコーナーにあったオリジナルキャラを送ってみよう。

「メール仲間を作ろう」コーナーを作ってほしい！自己紹介をして。その人とメールのやりとりをしたい人が交流できるようにして！（岐阜県　湯川専務のかくし子）
なるほど。あ、この提案は、サポーターズのホームページでやったほうがいいか。

僕は、ひとつの企画を考えた……。それは、ドリームキャストにいろんなソフトや周辺機器が出るみたいである。そこで、こんなソフトや周辺機器があったらゲームももっと楽しくなるみたいな。たとえばゲームキャラクターのシールがカラーで作れる周辺機器(ポケットプリンターみたいな)。こんな感じです。(千葉県　Ｎ．Ｔ)
おもしろいね。ぜひみんなの考えた周辺機器とソフトの組み合わせを送るのだ。

We are Supporters

1000ドリー Q & A

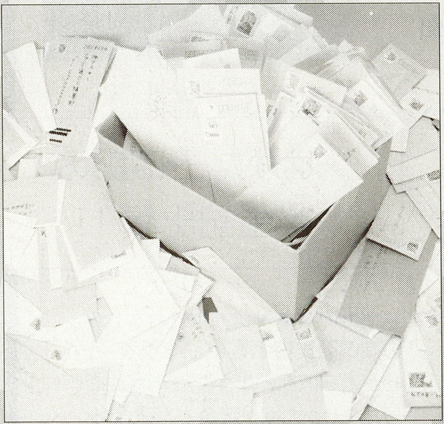
Q 『あつめてゴジラ』をプレーしていたら「電池を交換してください」と表示された。それで、データのほうがそうなるか気になり、電池交換できません。そうすればいいですか？（兵庫県　電脳オカン）

A 「ビジュアルメモリは、時計のみの使用で130日から、『あつめてゴジラ』のようなゲームをしてずっと電池を使っていると7日ほど、対戦やデーターのコピーを頻繁にやるとさらには約7日以内で電池が切れてしまいます。しかし、電池が切れてしまっても、ドリームキャストのメモリーとしては使えます。でも、電池交換をしてもデータは消えませんので電池交換をしても大丈夫です。逆に電池交換をしないで使っているほうが、不具合の原因になります」(セガCSプロモーション部)

Q ドリーをいっぱい集めたとき、ドリームキャストはもらえないんでしょうか？　それと、ドリーを集めるのには『DC Café』に載る方法しかないんですか？（千葉県　SOS）

A というわけで、さっそくドリーゲットですよ。何事にも応募です。ドリーをためてもらえるモノについては、ドリームキャストも含めて検討中だぞ。決定次第誌面で紹介していくので、もう少しだけ待っていてくれ。それと、ドリーは、ホームページへの参加や、集まれ読者サポーターズへの活動参加などでもゲットできるぞ。まだまだいろいろなコーナーも増えていくので、どんどん投稿や活動に参加してサポーターとして活動してくれれば、自然にドリーがたまる仕組みだ！とにかく応募だ!!

1000ドリー 編集部へのおたより



⬅DCサポーターズの応募も最強に強まっておる。よって、DC Caféの応募も最強に強まるようにサポーターはすべし。まだまだ少ないぞ!!

ファミ通ＤＣは、週刊ファミ通やファミ通ＰＳのようなモノだと思っていたら、かっちょい誌面に良い意味で裏切られた。これからもクールな雰囲気でドリームキャストを盛り上げてください。(神奈川県　よしなお)

いままでにない誌面作りを目指して、ドリームキャストを世界一のマシンにして、同時に雑誌も世界一を目指しているのだ。

なんでも大募集！！

創刊号で提案した４コーナーへのはがきは続々来ているのだが、まだまだ新しい試みに挑戦するサポーターが少なすぎるぞ！ よって今月も何でも大募集をかける。こんな投稿コーナーを作ってくれー！ 俺のこんなモノを紹介してくれ。こんなことをしてくれ！ 自薦他薦も問いません。私はいい男、いい女！ と写真を送ってくれたっていいんです！ その企画が採用されればスペシャルドリーも待っている。じゃんじゃか応募してみよう！

掲載されればドリーがもらえる？

このコーナーに限らずサポーターからの投稿には、ドリーが与えらえる。このドリーは、週刊ファミ通のガバスと同じようにファミ通ＤＣだけで使える通貨のようなモノだ。だからためれば、より高価なものに変換することができるというわけ。ただし、ガバスのように採用者にチケットを送るのではなく、編集部のデーターベースでドリーを管理していくシステムになる。今月採用されたサポーターにはもちろんドリーが加算される。サポーターに登録しない読者には相当のおもちゃ券を送る予定。ただし、サポーターのほうがお得になるように設定されている。詳細は、来月報告するので見逃さないように。

●応募のあて先は●

DC Caféへの投稿やサポーターズの各企画へのお便りなど、ファミ通DCへのお便りのすべてのあて先は下記まで。みんなの便りがファミ通DCを作っていくので絶対送るのだ！

〒151-8024
(株)アスキー
ファミ通DC編集部
「(各コーナー)」係

ニュースファイル
MONTHLY FAMITSU DC NEWS FILE

ファミ通 DC Dreamcast

FAMITSU DC NEWS FILE

11月27日ドリームキャスト発売日



←徹夜組まで出る盛況さに多くの取材陣の前で笑顔でポーズを取る入交社長と湯川専務。





ドリームキャストの発売日当日は大フィーバー。入交社長と湯川専務は、早朝から秋葉原に姿を見せ、前日から徹夜で並んだ人たちにお礼の言葉をかけるなどPRにもつとめていた。テレビ、新聞、雑誌の報道陣も多数詰めかけ、ふたりの姿を追っていたので、見た人も多いだろう。あまりの行列に、開店時間を早め朝８時ごろから販売を開始するお店もあり。初回出荷数15万台(セガ発表)は、数時間で売り切れ。まだ、買えない人もいるかな。

渋谷の街がライトアップ ドリームキャスト色に染まる



12月6日渋谷公園通りに湯川専務が登場。これは、公園通りのライトアップクリスマスにセガが協賛。この日の点灯式に出席したのだ。渋谷区長らとともに、80本の並木に約20万個のライトを点灯。美しいイルミネーションが灯った。渋谷の街にはドリームキャストの旗も飾られ若者につよくアピールしているよね。



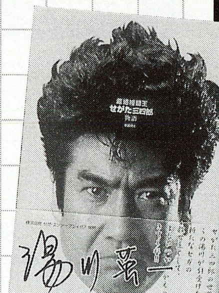
←湯川専務が会場に姿を現わすと、若い女性からの声援が飛ぶほどの人気だ。

湯川専務の曲がセガカラに登場！

セガの通信カラオケ、通称セガカラで、湯川専務の歌う『Dreamcast』が配信。オリコンの上位に入ったこの曲が、全国のセガカラで歌えるようになったぞ。さらに、新情報をセガカラで見られる番号"55555"が開設。歌って、お得な情報もキャッチしよう。

せがた三四郎の半生記出版！！

セガのコマーシャルでおなじみの藤岡弘氏扮するキャラクター、せがた三四郎の半生記が小説になった。せがた家が背負った宿命"セガサターン道"とは？　せがたの謎が明らかになる。人気コマーシャルやゲームのエピソードも盛り込んだ驚愕のバーチャル半生記だ。著者は流星絶太。アスペクトより980円で好評発売中『せがた三四郎物語』。ファンなら、読むしかないよね。

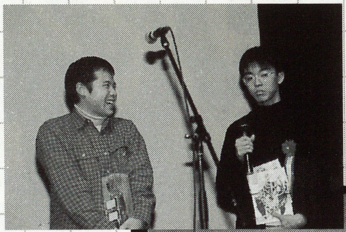


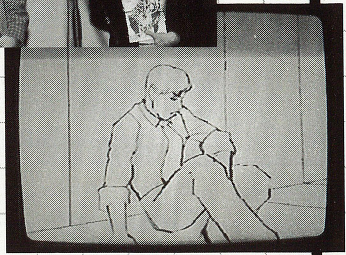
メディア ハンティング '98in Hokkaido

ＣＧ、ゲーム、インターネット、音楽、映像とあらゆるデジタル・コンテンツのコンテストとして今年スタートした"メディア ハンティング"の最終審査と表彰式が、12月２日札幌市内のホテルで行なわれた。このコンテストには、全国から591点もの応募があり、そのなかから初代グランプリに、札幌の大学生遠山宏人さん(22歳)と太田真さん(24)の『都市生活者』が選ばれた。この作品は、線画によるアニメーションでアナログを太田さんが、デジタルを遠山さんが担当。融合の見事さで選ばれた。

審査委員長の北大教授、山本氏は「技術的にもレベルの高い作品がそろっていた。このコンテストが、デジタルメディアの登竜門になれば」とコメント。ここからどんなクリエーターが登場するのか非常に楽しみだ。

グランプリは札幌の大学生

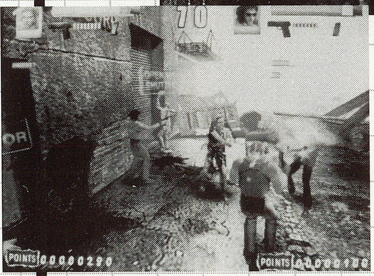




⬆➡受賞の瞬間笑顔がこぼれたふたりと作品のひとコマ。「次回は別々に作ります」と遠山さん。

セガ 新製品プライベートショー開催





⬆上の作品が『THE HOUSE OF THE DEAD2』下が『ZOMBIE ZONE』。

セガの新作アーケードゲームを展示する"新製品プライベートショー"が11月25日に開催された。展示されたのは、この冬から稼働予定のゲームが中心。なかでも注目だったのは、ドリームキャストと連携性を持つ基盤、NAOMIを使用した、ゾンビを相手に戦うアクションゲーム『ZOMBI ZONE』や野球ゲーム『ダイナマイトベースボール NAOMI』などが登場。今後のドリームキャストの移植にも期待がかかるだけに、来場者の人気を集めていた。

また、入交社長も会場に姿を見せ熱心に新作をプレーしていたのだ。

暴力描写にメス CESAが自主規制強化へ！

なにかと問題になるゲームの過激シーン。じつはこの過激シーンに対する自主規制が強化されそうな気配なのだ。これは、CESA(コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会)が、埼玉県の12月定例県議会で明らかにしたもの。暴力など過激シーンの自主規制を強化する方向で検討を進めているとのことだ。

「ゲーム機の性能向上に伴い、表現が一層リアルになることに対処するための方策です。表現の自由との兼ね合いもあり難しい問題ですが、早い時期に自主規制策をまとめようと思います」(CESA広報)

『バイオハザード』などのバイオレンスシーンが、規制でどう表現されるのか気になるが、今後の発表を待つしかない。

ペンペントライアイスロン全国でイベント



⬆みんな、とても楽しそうに『ペンペントライアイスロン』をプレーしていました！！

ドリームキャスト発売日の11月27日から29日の3日間、東京、大阪、愛知など全国10カ所のショップ店で、『ペンペントライアイスロン』店頭ゲーム大会が行なわれた。取材に行った銀座博品館では、週末ということもあり、ちょうど買い物に訪れた親子連れの人たちなどが、足を止め参加していた。なかでも、４人対戦のおもしろさに子供たちだけでなく、年配の人もドリームキャストにふれていたぞ。

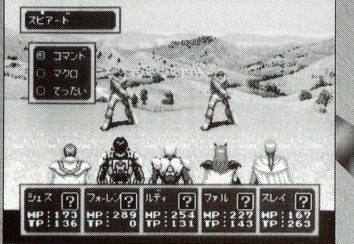
PICK UP! 見出しピックアップ

- ■ドリームキャストの購入者4割がネットにアクセス
- ■野球イベントにドリームキャスト新タイトルをお披露目、異業種ともタイアップ

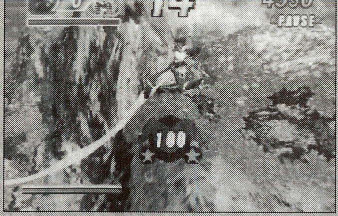
オリジナルでいこう!

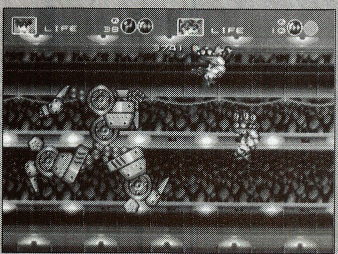
Dreamcast ドリームキャスト

人気アーケード作品の移植や、大手メーカーの定番シリーズ新作の発表で一喜一憂するのはもうたくさん。これからは、いままで以上にオリジナル・タイトルを重要視していきたい！









かつてのセガ製ハードは、本体スペックだけでは説明できない、強烈な個性を体現していた。同社の業務用タイトルが優先的に移植されるから……といった単純な理由だけではない。それは、サードパーティ参入業務用大手メーカーの移植タイトルのチョイスであったり、そのハードのオリジナル・タイトルに意識的または無意識的に導入された、ある一定方向の"意思"から滲み出ていたといえる。

とくに後者は、そのコンシューマーハード独自の路線を決定づけるものとして重要な位置を占めていた……のだが、'94年発売の32ビット機セガサターン以降、その独自性がどうも不鮮明になってきている。今回のドリームキャスト発売を機に、かつて確かに存在した"セガハード的なるもの"を検証してみたい。

SEGA セガ

"ファンタジー"とは一味違う、独自の世界観

ファンタシースターシリーズ

PHANTASY STAR

ここがスゴイ

セガの数少ないオリジナルRPG。壮大なストーリーで贈る大作で、システム面も新しい試みがふんだんに導入されていた。なぜかサターン版は新作が出ていない。



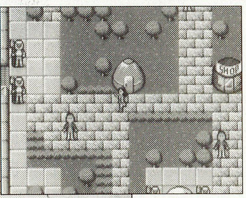
DATA／ファンタシースター：●マークIII●'87年12月<復刻版：●メガドライブ●'94年3月>／ファンタシースターII：●メガドライブ●'89年3月／時の継承者●'90年4月／千年紀の終わりに：●メガドライブ●'93年12月／ファンタシースターコレクション：●サターン●'98年4月

セガ"アンチ・主流路線"の金字塔ともいえるSF世界を舞台にしたRPG

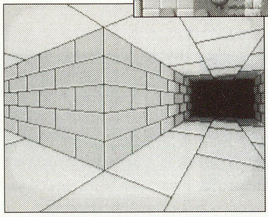
ファミコンを中心とした空前のRPGブーム真っ只中の'80年代後半。セガが初めて世に出した本格的オリジナルRPGは、舞台設定に当時の同ジャンルとしては珍しかったSFのエッセンスをふんだんに盛り込み、戦闘シーンやダンジョン移動に視覚的ダイナミズムを積極的に導入した"異色作"だった。そしてその理念は、長年にわたってセガRPGの象徴となった。

ファンタシースター

剣と魔法のファンタジー世界と高度技術社会が融合した不思議な世界観が、当時のマークIIIユーザーを熱狂させた。主人公が女の子というのも斬新だった。



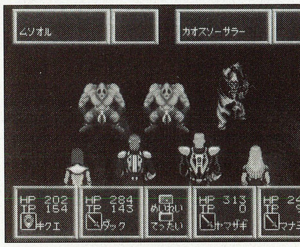
➡物語の舞台は、アルゴル太陽系に浮かぶ宇宙コロニー。



⬅滑らかに動くフルサイズ3Dダンジョンも衝撃だった。

ファンタシースターII 還らざる時の終わりに

前作から1000年後の世界を描いたメガドラ初期の傑作RPG。グラフィックや世界観にSFアニメ色が明確に打ち出されたことで、いい意味でも悪い意味でもハードのマニアックなイメージを強めた。



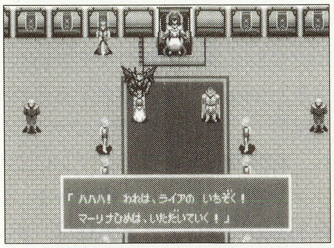
➡凝りに凝った戦闘アニメーションは、スキップ不可だった。



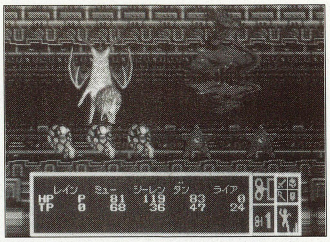
⬅キャラ人気も高く、外伝アドベンチャーが発売された程だった。

時の継承者 ファンタシースターIII

前2作である程度確立したブランド・イメージを逆手に取って、RPGのあらゆる要素において奇抜な実験的手法を試みた怪作。シリーズ通してのファンの評価は悪かったが、見るべき点は多い。



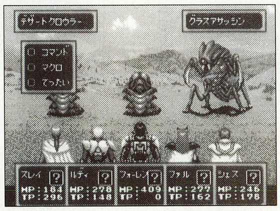
⬅バロック調のグラフィックに面食らったユーザーは数知れず。



➡洗練されすぎていた戦闘シーン。世に出るのが5年早かった？

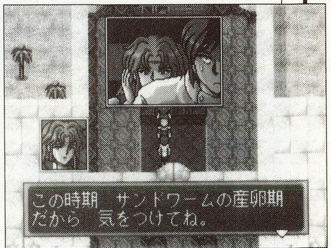
ファンタシースター ～千年紀の終わりに～

『II』の舞台からさらに1000年後の世界が舞台となっている正統派続編。当時では破格の24メガ容量ROMに、快適かつ楽しく遊べる数々の新システムと、アルゴル太陽系のすべての謎が解決する壮大な物語がおさめられていた。



⬆グラフィックはもとより、各種コマンドが格段に向上した戦闘シーン。

⬇イベントシーンでは、アニメ調のCGがふんだんに使用されている。



大作ソフトだったのよ、セガのRPGとして

マークIIIの『ファンタシースター』のテレビCMは、その当時ファミコンで遊んでいた人間にはかなりのインパクトがあった。テレビ画面でグリグリ動く3Dダンジョン。細かい背景のグラフィック描写で動き回るキャラクターたち。「このゲームはこんなにスゴイんだ！」という制作者の想いが伝わり、見た人間にはこれだけでマークIIIを買っちゃおうかな？ と思わせる迫力があった。ホント、ゲームの中味が一向にわからない、いまのCMより十分センスがよかったと思う。しかも内容が「アリサ」という女性が主人公で、SFファンタジー調の雰囲気を醸し出している。いま考えると別にありがちな内容だが、当時はバクチ的な設定だった。そんなソフトも『II』でセガの看板のRPGの地位を確立。そして期待が最高潮のところで発売された『III』でコケるところがセガらしい……。とりあえず、4作目で一応の終始符が打たれる（外伝でゲームギア版が発売）のだが、サターンで続編を期待した人も多いはず（確か、予定ではラインアップに挙がっていた）。しかし、それも無に帰したいま、ぜひドリームキャストで『ファンタシースター』の復活を願いたい。

SEGA
セガ

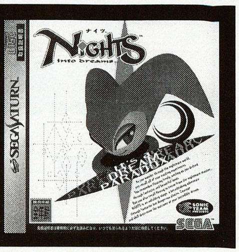
「空を飛ぶ夢」が何を意味しているか知ってますか？

ナイツ

NIGHTS

ここがスゴイ

縦横無尽に動き回るナイツの飛行表現や、夢の世界を具現化したマップが秀逸。A-LIFE（人工生命）システムを導入し、ナイトピアンが進化していく様も楽しい。



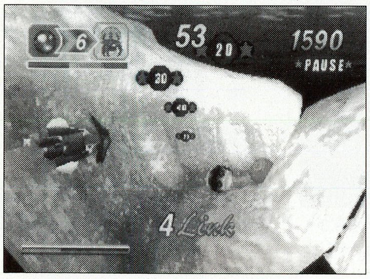
DATA／●サターン●'96年7月／サタコレ●'97年6月発売

空を気ままに飛べる解放感は多くのユーザーを魅了

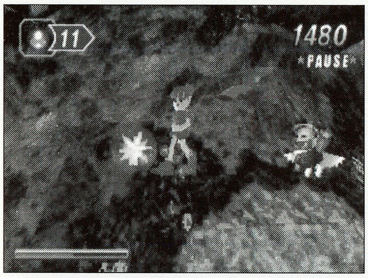
メガドライブ時代から『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』シリーズを手懸けてきたセガ社内開発チームによる、セガサターンオリジナルアクション。勇気のイデア（光）を持った少年と少女が、並列存在するそれぞれの夢の世界で、その世界の住人"ナイツ"と同化し、悪夢の支配者ワイズマンに立ち向かう。シンプルなルールと操作系で、立体的空間を自由に飛行できる感覚は、多くのサターンユーザーを魅了した。



➡原則として移動は左右方向だが、それを忘れる程地形に立体感がある。



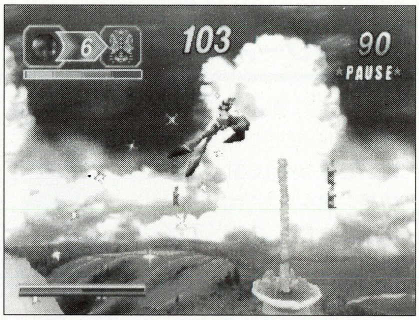
⬅視点やナイツの姿が唐突に変化するのも、この世界観だから心地良い。



⬅同化が解けると飛行不能になるかわりに地形を歩き回れるようになる。

遊べば遊ぶほどトクする設計

視覚的にも操作感覚的にもプレーヤーを驚かせる要素が詰まっている『ナイツ』だが、じっくり腰を据えて取り組むことを前提としたコンシューマーゲームソフトとしての設計にもぬかりはない。『ソニック』シリーズからの伝統でもある、フィールドの上下方向への広がり、ゲーム進行とは直接関係ない、夢の世界の住人の生態系への干渉など、ゲーム理解や操作技術の向上に対する"ご褒美"が多数用意されているのだ。



⬆飛行姿勢は方向ボタンやLボタンによっていろいろ変えることができる。これの気持ち良さといったら！

アナログコントローラー

『ナイツ』のために制作されたといっても言い過ぎではないアナログコントローラー（正式名称はセガマルチコントローラー）。アナログキーをグリグリ動かす感触に病みつきになった。

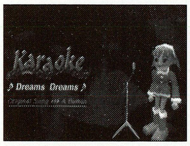


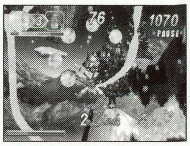
⬆方向ボタン上にあるのがアナログキー。親指にしっくりくる位置だ。

クリスマスナイツ

『ナイツ』発売の年の年末に登場した、冬季限定版ソフト（当初は店頭販売されず、電話予約販売のみだった）。本編の1ステージぶんをクリスマス・デコレーションなどの冬景色バージョンで楽しめるほか、本編をやりこんだファンにはうれしいクリスマス・プレゼント＝おまけモードが多数収録されていた。







⬆本編を持っていなかった人には手頃な体験版に。

夢の世界をゲームで表現した開発者たちの努力に拍手

飛ぶという感覚をゲームで初めて教えてくれたソフト、それが『ナイツ』だった。おりしも、ニューハードのニンテンドウ64と同時発売ソフト『スーパーマリオ64』と発売時期が近かったため苦戦を強いられることが予想されたが、セガファンはソニックチームの中氏が手掛けたゲームということで期待に胸を躍らせていた。そして、その期待は裏切られなかった。サターンでこんなことができるのか？　と感心させられるグラフィック表現と、プレーヤーの意志にシンクロするナイツの動き。そしてピーターパンに登場するネバーランドのような夢の世界。その住人であるナイトピアンの可愛らしさ。これらでプレーヤーをメルヘンチックな世界に引き込みつつ、じつは「夢を失ってはいけない」という開発者たちのメッセージが伝わってくる壮大で秀逸なストーリーも良かった。『ナイツ』を発表した当時を振り返ると「なぜ『ソニック』の新作じゃないのか？」という声も多々耳にした。しかし、ドリームキャストで『ソニック』が発売されたいま、今度は逆に『ナイツ』の新作を望んでしまうのは、無い物ねだりのわがままなのだろうか？

SEGA
セガ

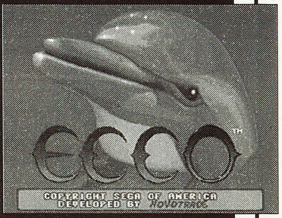
そのとき、ヒトはイルカになった……

エコー・ザ・ドルフィン

ECHO THE DOLPHIN

ここがスゴイ

とにかく主人公がイルカということに尽きる！音波での会話や、海を気持ちよく自由に泳ぐ姿がプレーヤー自身をイルカの気分（？）にさせてくれる。



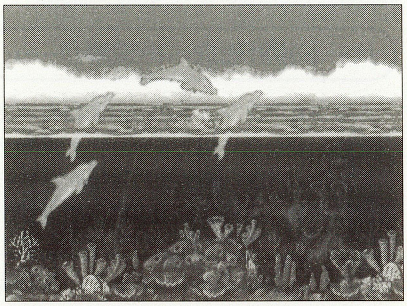
DATA／エコー・ザ・ドルフィン：●メガドライブ●'93年7月／エコー・ザ・ドルフィン2：●メガドライブ●'94年8月／エコー・ザ・ドルフィンCD：●メガCD●'95年2月

芸術的な箱庭海洋世界にも妥協のないゲーム性をフィーチャー

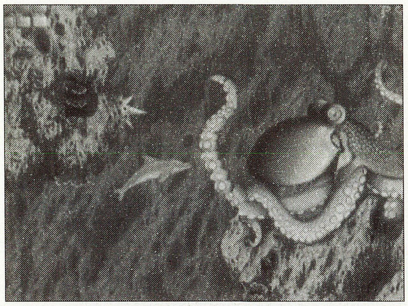
"イルカを主人公にした海洋アクションゲーム"という概要説明だけでは、ともすればキャラクターのかわいらしさだけがウリの凡庸なアクションゲームと受け取られかねない。しかし、実物を一度でも目にし、主人公のエコーを少しでも操作したことがある人なら、この作品がそういった類のものとはまるで異なる発想のもとに開発されていることが容易に想像できるはず。人間の友達であるイルカへの敬意と、母なる海への畏怖の念なくして、『エコー・ザ・ドルフィン』シリーズは生まれなかったのだ。この発想はいかにも海外ソフト的で、実際オリジナルはジェネシス（海外版メガドライブ）用ソフトだった。

エコー・ザ・ドルフィン

導入部ストーリーは、額に5つの斑点を持ったイルカ"エコー"が、謎の大竜巻に連れ去られてしまった仲間たちを探しにいく……といったもので最初のうちはさまざまな海洋生物との出会いや、パズル要素の高いマップの攻略法を発見することを楽しみにプレーできる。しかし、次第に地球規模の危機を救うといった壮大な話になっていき、最終的には巨大エイリアンと一騎打ちまで繰り広げることになる。パッと見はリラクゼーション・ソフト風だが、実際はかなりゲームゲームした内容であった。



⬆高速スクロールにより、イルカたちがグイグイ泳ぐ感じがうまく表現されているオープニング・デモ。

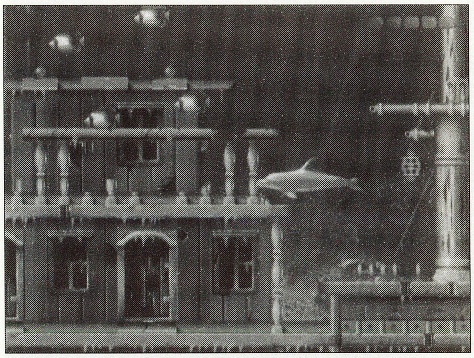


⬆美しい地形や巨大生物との出会いは、素朴に感動する。これが、ゲームを続ける活力となるのだ。

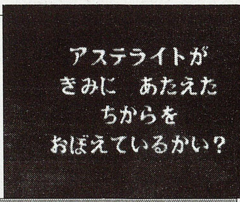
エコー・ザ・ドルフィン2

地球を第二の故郷＝暗黒惑星にしようとたくらむ、前作でエコーに倒されたはずのクイーン・エイリアン。さらわれた仲間を助けだし、自分たちの海に戻って平和に過ごしていたエコーは、地球のわずかな異変に気がつき、その原因を確かめるべくふたたび大海へと繰りだしていく……。

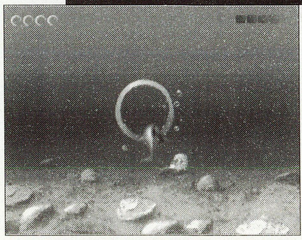
ストーリー展開やグラフィックの神秘性がより一層強まったシリーズ続編で、パワーアップアイテムやワープゲートといった新要素が多数追加されている。



⬆なにせ海外制作ソフトのため、謎解きの難しさは前作に輪をかけたものになっている。とっつきはイマイチか。



➡前作同様、会話画面のバックは清涼感が漂っている。



⬅ワープステージは3D視点。少し動きがぎこちない。

え？ イルカが主人公なんすか……？

初めてこのゲームをプレーしたときの感想が上の見出しの言葉だった。ゲームというのはどんなファクターも真新しさを"美徳"と思いがち。当時そんな理由でキャラクターも、新しいデザインのサイボーグやクリーチャーがゲームの世界では爆発的増加を続けている状況にあった。そんなところにきてイルカが主人公というソフトが現われたから、驚きもするわな。ディズニー関連の、キャラクターがすでに確立されているものはいいとして、メガドライブで当時そのほかに現存する動物を主人公に据えたソフトは、亡きテンゲンの『ゾウ！ゾウ！ゾウ！　レスキュー大作戦』くらいしか思い浮かばない。しかもこのイルカのエコーくん、グングン海を泳ぐし海面に出て息継ぎもする。動かしているだけで「可愛いいじゃないか……」と、ピカチュウに痺れまくる感覚にも似た情愛が湧いてくるから不思議だ。じつはこのゲーム、クリアは意外に困難だったりするが、エコーを適当に泳がせているだけでも楽しい。これもサターンでは新作が出なかったのだが、ぜひドリームキャストでリアルになったエコーといっしょに、海を泳いでみたいと思う。

トレジャー

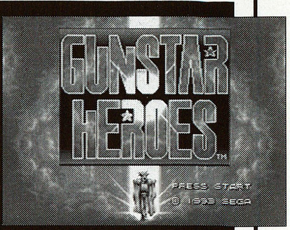
トレジャーの原点、ここにあり！

ガンスターヒーローズ

GUNSTAR HEROS

ここがスゴイ

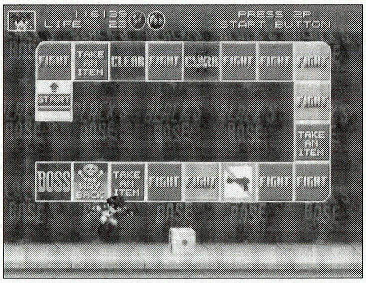
テンポのよい縦・横スクロールのアクションと、魅力的な敵キャラとの対決がプレーヤーを熱狂させた。メガドライブのアクションゲームの金字塔的作品。



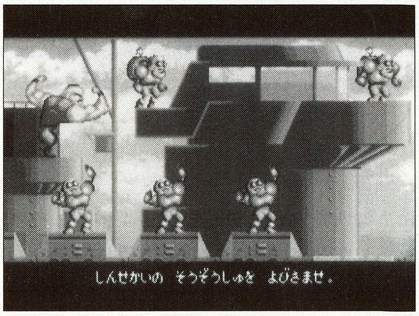
DATA／●メガドライブ●'93年9月

アクションゲームへのこだわりが随所から滲み出る会心の一作

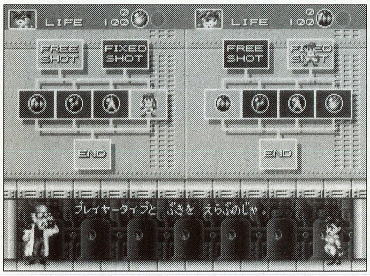
某大手メーカーの一開発チームが独立して設立した制作会社、トレジャーの第1弾は、スピーディーな展開とド派手な画面演出、そして自由度の高い操作系が楽しめる、サイドビュー・シューティングアクションの傑作だった。随所に職人的こだわりが見受けられるこの作品で、トレジャーは一気にメガドライブを代表するメーカーなった。



↑映画『ジュマンジ』ばりのスゴロク面。アイデアの勝利だ。



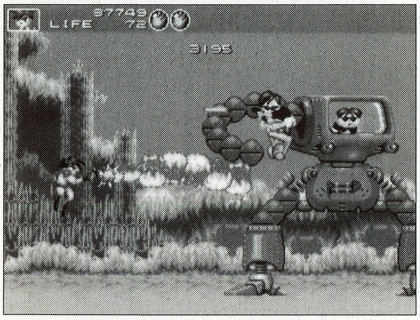
↑デモ中でもプレイ中でもいい味を出している、デフォルメ調のキャラたち。アニメ世代にはたまらない!?



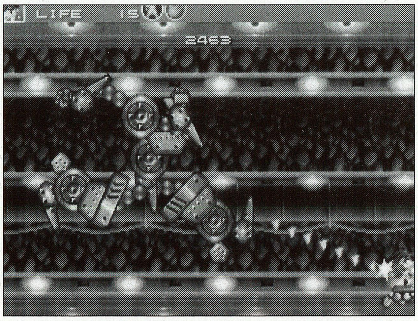
↑プレイ前に攻撃タイプや標準武器を設定できるのがマニアック。

ハード設計理念への理解が……

もともとアクションゲーム制作のノウハウを持っていたトレジャーは、メガドライブの2次元画像の表示能力に優れたハード設計に注目。その特長を高度なプログラム技術でもって限界ギリギリまで生かすことで、ハード性能でカバーされていない擬似立体表現やキャラクターの回転といった特殊効果をスピーディーなゲーム展開の中で実現することに成功させた。つまり本作は、真の意味で"メガドライブ用ゲー"なのだ。



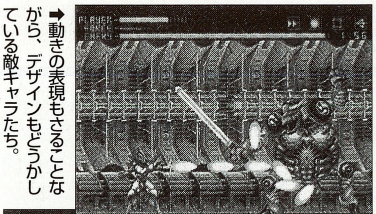
↑こんな巨大な敵キャラもスイスイ動いてしまう。ふたり同時プレイ時も、キャラのチラつき以外は変化なし。



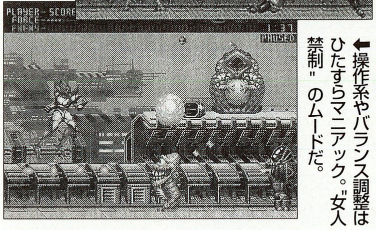
↑本作の序盤の目玉といえる敵、セブンフォース。同じパーツの組み替えで、最大7タイプに変形するのだ。

エイリアンソルジャー

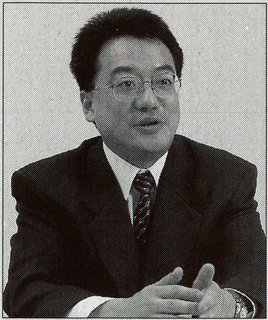
新ハード、セガサターンの話題で持ちきりのころに開発発売された、悲運(?)のトレジャー作品。メガドラを愛する社内の一部スタッフが暴走寸前の気迫で完成にこぎつけたと噂されるだけあり、作品全体から鬼気せまるものが感じられる。



↑動きの表現もさることながら、デザインもどうかしている敵キャラたち。



↑操作系やバランス調整はひたすらマニアック。"女人禁制"のムードだ。



トレジャー 代表取締役社長

前川正人

ユーザーの要望しだいで移植の可能性も

弊社ではいままで続編は1本も作っていませんが、逆に「『ガンスターヒーローズ2』は作らない」という結論を出しているわけでもありません。ただ、条件が整わなければ作成は困難です。「移植期待の声が高まる」「前作開発者がそろう」「開発者が続編を作りたいと思う」「前作を遥かに上回る完成度に仕上げる自信がある」「単なる続編では終わらせないアイデアが出る」などです。ユーザーを裏切るようなことになると、作品のイメージを損なうことになります。前作の全ユーザーに納得のいく作品に仕上げることは難しいため、プレッシャーも大きいのです。いまはドリームキャストで作る可能性はゼロではないとしかいえません。また、ぜひユーザーのかたの意見をお聞きしたいとも思います。

当時"セガハードらしさ"を特に感じさせてくれたソフトをヒット作／不発を問わず一挙紹介！

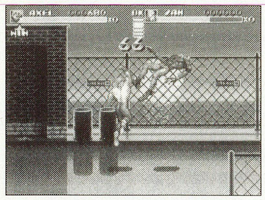
セガハードでしか遊べないソフト 9

まえのページで紹介してきた以外にもスタッフのオリジナリティの追求が結果的にセガハード全体のイメージ作りに貢献したソフトは数多く存在する。それらのもつ意義は"セガハードでしか遊べない"という条件を満たすことでより強固なものとなり、ユーザーがハードに抱く愛着心を根底で支えていたのだ。このような発想は時代遅れなのかもしれないが、ドリームキャストが名実ともに優れたゲームマシンとなるためには、過去のセガハードで養われてきた"魂"を、懐古趣味とはまったく異なる視点で再確認する必要があるのかもしれない……。

メガドライブ

ベアナックル シリーズ

セガ／'91年8月発売他

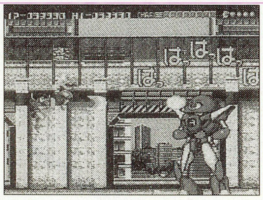


古代祐三の実験的なクラブ風サウンドが話題になった、メガドライブのオリジナル格闘アクション。続編が『Ⅲ』まで作られ、そのつど対戦格闘ゲームの影響が色濃くなっていった。

メガドライブ

バトルマニア シリーズ

ビック東海／'92年3月発売他

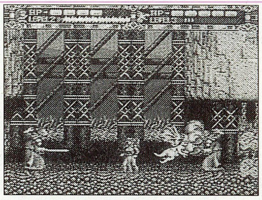


全面にイロモノ臭が漂う、ある意味でコンシューマーソフトならではの作品。続編が発売されるほど支持を得たのは、シューティングゲームとしての完成度も高かったから。

メガドライブ

アリシアドラグーン

ゲームアーツ／'92年4月発売

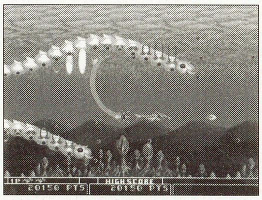


『テグザー』の全方位自動照準システムを改良・発展させたファンタジックアクション。ガイナックスが監修していたので、随所にマニアのツボが押さえられている。

メガドライブ

CRYING～亜生命戦争～

セガ／'92年10月発売

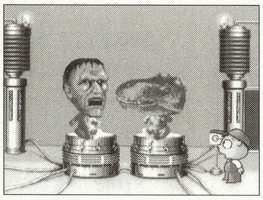


昆虫や魚介類の突然変異種であふれかえる不気味な世界を舞台にしていながら、シンプルなスタイリッシュさをたたえている横画面シューティング。このバランス感覚は絶妙。

メガドライブ(MEGA-CD)

スイッチ

セガ／'93年4月発売

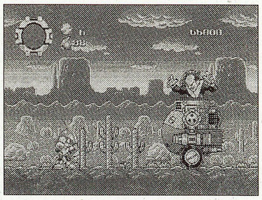


『ワハハ本舗』主宰者、喰始が企画&ギャグ演出を手がけた時空超越ギャグ・アドベンチャー(?)。一応エンディングらしきものはあるが、脈絡のないギャグの羅列だけで楽しめる。

メガドライブ

パルスマン

セガ／'94年7月発売

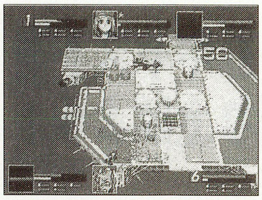


いまをときめくゲームフリーク制作のサイドビューアクション。エレクトリックなイメージで統一した世界観と、それを盛り上げるテクノ風サウンドがクールだった。

サターン

バトルバ

日本ビクター／'96年12月発売

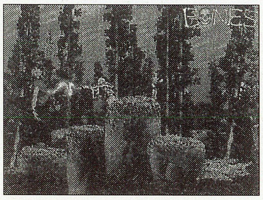


ゲームマニア心がわかっているエインシャント制作の、6人同時プレーが可能な武装カーアクション。ゲームバランスやマシンセッティングに対する徹底したこだわりはサスガ。

サターン

mr.BONES

セガ／'97年6月発売

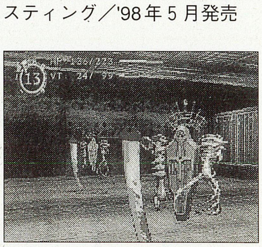


悪者に洗脳されそこなった骸骨が主人公という、人を食ったストーリー設定の海外制作アクションゲーム。このゲームの楽しさは、ロックのバカな部分に通じるものがある。

サターン

バロック

スティング／'98年5月発売



物語が多層的に展開していくリアルタイム3DダンジョンRPG。ダークな様式美あふれるグラフィック、主人公の死すらも通過点でしかない死生観念など、随所に実験的試みが。

アーケード依存から脱却するのはいまだ!!

セガサターン衰退の原因は、コンシューマーソフトならではの、さらに突き詰めれば、セガサターン本来の性能をふまえた上での表現方法を十分に消化できないまま、それ以外の分野の既成のワクに何の葛藤も感じないまますっぽり納まろうとする発想でソフトを制作しているメーカーが市場を"荒らした"からにほかならない。もちろん、そうした発想のもとに作られたソフトをユーザーがそれなりに支持してしまったという面もあるが、これは違った見方をすれば"ユーザーが特定のコンシューマ・ハードやその対応ソフトにオリジナリティーを期待しなくなった"ということである。

そういった意味では、出足好調のドリームキャストもうかうかしていられない。イメージ戦略もおおいに結構だが、画面やプレー感覚から、スペックがどうこうとか移植の完璧ぶり以上の"何か"が伝わってくるソフトが登場しないかぎり、遅かれ早かれ"ハイ・スペックなだけのゲーム機"に成り下がってしまう危険性が十分にあるからだ。

ゲームとしてのオリジナリテーが伴わないリアルさは何も表現していないに等しい。

DC Supporters

入会方法はこうなってます!!

DCサポーターズでは、まだまだ入会を受け付け中！　入会費も年会費も無料で、手続きはとっても簡単。さあキミもサポーターになって、みんなでドリームキャストを応援しよう！

STEP 1

まずは申込用紙に記入 アンケートにもご協力を

ではさっそく、入会するための手続きを簡単に紹介していこう。まずは右ページの上側の部分に、氏名や住所などを記入してほしい。鉛筆は使用せずに、黒のペンかボールペンを使用してくれ。またアパートなどに住んでいる人は、建物の名前と部屋番号も忘れずに書いてほしい！

ここからはじつはお願いなのだが、ぜひアンケートに協力してほしい。裏ページまであって質問事項は多いが、これはサポーターの貴重なデータベースとなるので、必ず記入してほしい。○×じゃなく、理由などを記入する部分は、書ける部分だけでも記入してくれればオーケーだ。

STEP 2

申込用紙を切り取って送ろう 切手200円分を忘れずに

必要事項をすべて記入したことを確認したら、切り取り線に沿ってきれいにページを切り取ろう。本を傷めたり切りたくないって人は、コピーを取って申込用紙の代わりにしてもいい。あとはこの申込用紙と、切手200円分をいっしょ封筒に入れ、下に表記してあるあて先に送ってくれればいい。

この切手200円分は、会員カードの発行および送料ということになる。これで手続きはひとまず終了だ。あとは発行される会員カードが自宅に届くのを待てばいい。くれぐれも切手を同封するのを忘れないようにしてくれ。



いますぐ入会をして……

ドリームキャストを盛り上げよう！

STEP 3

会員カードが家に到着！ これでキミもサポーター！

申込用紙が届くと同時に、こちらでは順次会員登録に着手。必要事項をコンピュータのデーターベースに登録し、最終的にチェックが終了したら、会員番号がナンバリングされたカードを発送することになる。申込用紙を送ってから会員カードが到着するまでは、期間として数週間と思ってくれればいいぞ。そうして無事カードが届けば入会完了。ファミ通DCサポーターズの一員になるというわけだ。どんどんいろいろな企画に参加し、いっしょにドリームキャストを盛り上げていこう！ ちなみに会員の証となるカードのデザインがほぼ決まった。オレンジカラーのしゃれたデザインに仕上がったぞ。手元に届くまで、期待して待っていて欲しい！

申込用紙のあて先

〒151-8024　(株)アスキー
ファミ通DC編集部
「DC　Supporters」係

ファミ通DCサポーターズ

ファミ通DC Dreamcast 入会申込用紙

フリガナ		生年月日	19　　年　　月　　日		
名　前		年齢	歳	性別	男　女
住　所	□□□-□□□□ 都道府県		市・郡・区		
電話番号	—（　　）—	昼間の連絡先	—（　　）—		
FAX番号	—（　　）—				

切り取り線

アンケート

●職業、もしくは学年を教えてください。

①会社員②自由業③主婦④大学生⑤短大生⑥専門学校生
⑦高校生⑧中学生⑩小学生
⑨その他（　　　　）（　　）年生

●所持しているゲームマシン、および周辺機器は？（いくつでも）

①ファミコン②スーパーファミコン③メガドライブ
④ネオジオ⑤PC-FX⑥セガサターン⑦プレイステーション
⑧ニンテンドウ64
周辺機器（　　・　　・　　）

●パソコンをお持ちでしたら、その機種名を教えてください。またメールアドレスをお持ちでしたら、そちらも教えてください。

機種名／
メールアドレス／

●買おうと心がけているゲーム雑誌は？　（いくつでも）

①ファミ通②GAMEWALKER③Ｖジャンプ④じゅげむ⑤電撃王⑥ゲーメスト⑦電撃プレイステーション⑧ファミ通PS⑨ザ・プレイステーション⑩ドリームキャストファン⑪電撃ドリームキャスト⑫ドリームキャストマガジン⑬ドリームキャストプレス⑭その他（　　　）

●１日のゲームの平均プレー時間は？

①0～30分②30分～1時間③1時間～1時間30分④1時間30分～2時間⑤2時間～3時間⑥3時間～4時間⑦4時間以上

●１カ月に買うゲームソフト本数は？

①0～1本②1～2本③2～3本④3～4本⑤4～5本⑥5～7本
⑦7～10本⑧10本以上

●ゲームソフトをよく買うのは？

①ゲームショップ②コンビニ③量販店④デパート⑤おもちゃ屋
⑥その他（　　　）

●中古ソフトの売買は利用しますか？

①よく利用②ときどき利用③たまに利用
④ほとんど利用しない⑤利用しない

●好きなゲームのジャンルは？　（いくつでも）

①アクション②アドベンチャー③シミュレーション
④シューティング⑤スポーツ⑥テーブルゲーム⑦パズル
⑧レースゲーム⑨RPG ⑩その他（　　　）

●嫌いなゲームのジャンルは？　（いくつでも）

①アクション②アドベンチャー③シミュレーション④シューティング⑤スポーツ⑥テーブルゲーム⑦パズル⑧レースゲーム
⑨RPG ⑩その他（　　　）

●いままでプレーしたゲームのベスト3は？

1（　　　　　　　　）2（　　　　　　　　）

3（　　　　　　　　）

●ゲーム以外で、最近興味をもっていることは？
（いくつでも）

●学生のかたにお聞きします。将来、ゲーム業界に就職したいと思いますか？　もしお思いでしたら、どんな分野でか教えてください。

思う・思わない

分野

①プロデューサー②ディレクター③ゲームデザイン④シナリオ⑤プログラマー⑥キャラクターデザイン⑦サウンド⑧メカデザイン⑨その他（　　　　　　）

●ドリームキャストは買いましたか？

①買った②予約はしたが未入手③いずれ買う予定④様子を見て⑤買う予定はなし

●未購入のかたにお聞きします。その理由は？

●購入したかたにお聞きします。その理由は？

●購入したかたにお聞きします。ドリームキャストの印象は？

価格

①かなり高い②やや高い③ふつう④やや安い⑤かなり安い

デザイン

かなりよい①まあまあよい②ふつう③少し悪い④かなり悪い

操作性

①かなりよい②まあまあよい③ふつう④少し悪い⑤かなり悪い

●購入したかたにお聞きします。どんなソフトを購入しましたか？

●購入したかたにお聞きします。通信機能は使用していますか？

①よく使用②ときどき使用③たまに使用④ほとんど使用しない⑤使用しない

●あなたのおすすめのホームページアドレスを教えてください。

●今後、通信機能でなにをしたいと思いますか？

●今後買いたいと思っている、ドリームキャスト用ソフトを3本挙げてください。

1（　　　　　　　　）2（　　　　　　　　）

3（　　　　　　　　）

●好きなソフトメーカーとその理由を教えてください。

メーカー名／

理由／

●嫌いなソフトメーカーとその理由を教えてください。

メーカー名／

理由／

●好きなゲームクリエイターと、その理由を教えてください。

クリエイター名／

理由／

●嫌いなゲームクリエイターと、その理由を教えてください。

クリエイター名／

理由／

●ゲーム業界以外で、あなたがぜひゲームを作ってほしいと思う作家やまんが家などがいましたら、名前とその理由を教えてください。

クリエイター名／

理由／

●今後、ドリームキャストに参入してほしいソフトメーカーは？

●今後、ドリームキャストに参入してほしいゲームクリエイターは？

●今後ドリームキャストで、どのようなソフトを出してほしいですか？

●あなたが特別サポーターになってほしい人の名前を教えてください。

●セガに対して、要望や意見などがありましたらお書きください。

●ファミ通DCに対して、要望や意見などがありましたらお書きください。

切り取り線

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ
〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26
☎052-452-5901
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

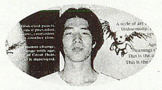
'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)内定速報!! ダントツ全国第一位!!



ゲームCGクリエイター養成講座
全日2年制 門谷祥子さん
(株)ナムコ



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 今井大策くん
(株)サミー



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 石川政則くん
(株)スティング



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 岡本雪江さん
(株)ユークス



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 水谷典代さん
(株)ネクサスインターラクト

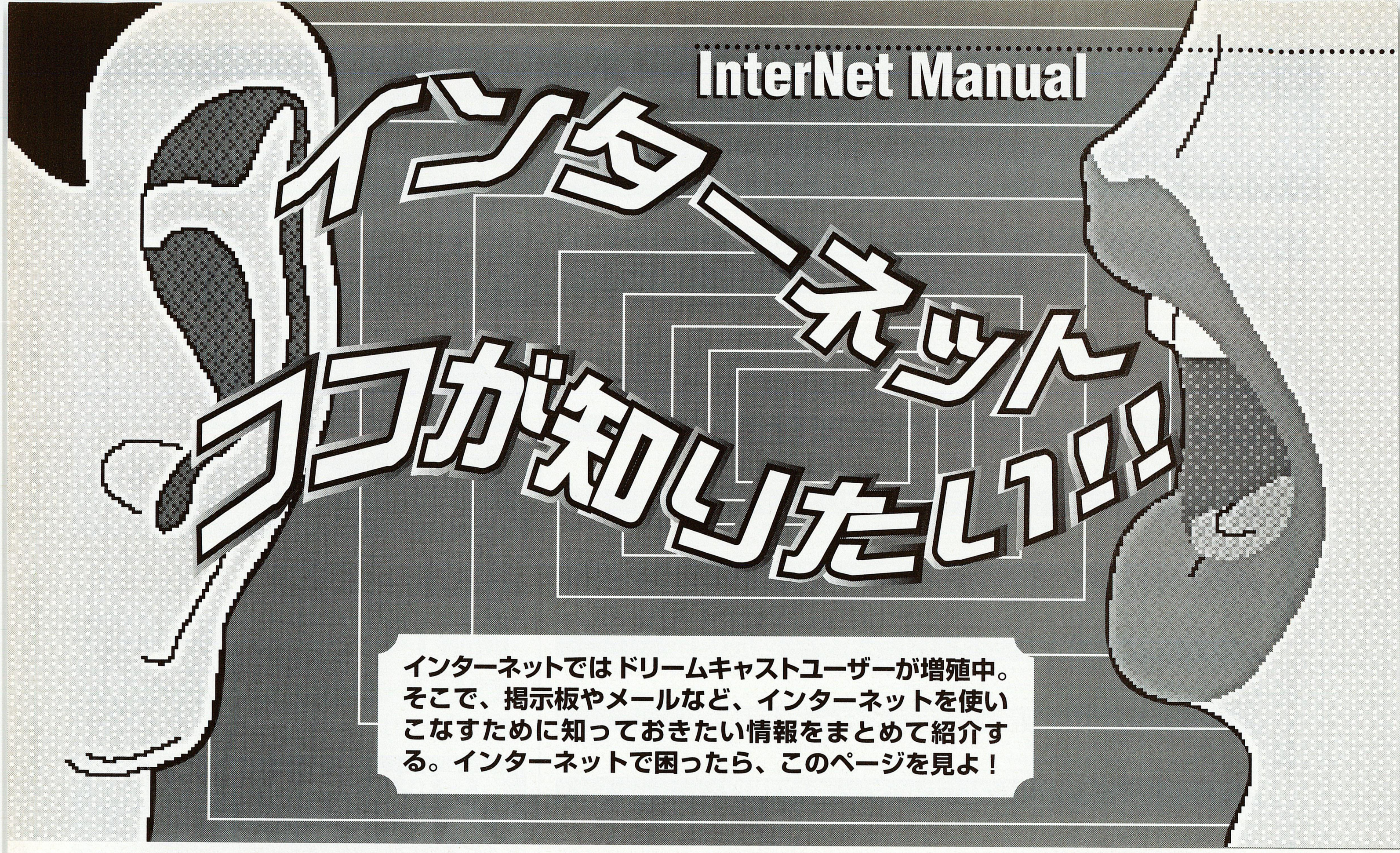


ゲームCGクリエイター養成講座
全日1年制 白井香織さん
(株)コーエー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!



インターネット ココが知りたい!!

インターネットではドリームキャストユーザーが増殖中。そこで、掲示板やメールなど、インターネットを使いこなすために知っておきたい情報をまとめて紹介する。インターネットで困ったら、このページを見よ！

キーボードマニュアル

インターネットでは文字を書き込む場所がとても多い。そこで、キーボードの使いかたをもう一度おさらいしておこう。メールが送れなかったり、ページのジャンプがうまくいかないときは、まず文字を書きまちがっていないかを確認すること。

ひらがな／カタカナの切り替え

日本語入力モードで【MODE】ボタンを押し、キーボード表示をカタカナにするか、ひらがなで書き、【へんかん】でもカタカナが書ける。

カナ入力とローマ字入力

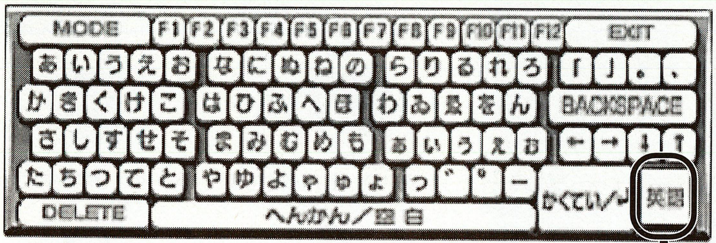
オプションでローマ字入力を設定しておくと、日本語入力モードでローマ字入力ができる。カーソル移動が少ないので速く書ける。

漢字の入力

ひらがなやカタカナで書き、【へんかん】を押すと漢字になる。押すごとに次の候補の漢字が表示される。決めたら【かくてい】を押す。

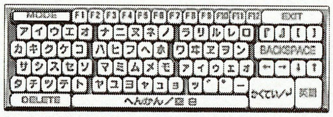
英字の大文字と小文字

【MODE】ボタンを押すごとに大文字入力と小文字入力が切り替わる。英語入力モードでは半角文字、日本語モードは全角文字が書ける。

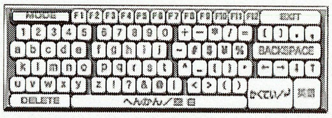


日本語モードと英語モード

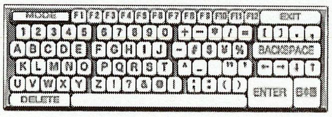
【日本語】【英語】と表示されるボタンは、「ここを押すと日本語モードになるよ」とか「ここを押すと英語モードになるよ」という意味。このボタンに【日本語】と表示されているときは英語モードであり、【英語】と表示されているときは日本語だ。表示とは逆のモードだと覚えよう。日本語モードの英字と英語モードの英字とは違うので注意が必要だ。



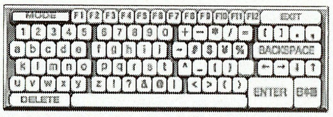
カタカナの入力ができる。【へんかん】で出てこないカタカナ用語はこのモードで書く。



日本語でのアルファベットは、かなと同じ全角サイズだ。大文字と小文字が使える。



英語モード大文字英で書く英字は半角サイズといい、かなの横幅を半分にした大きさだ。



英語モード小文字は、メールアドレスなど、インターネットで使う文字の標準だ。

つなぎかたを知りたい!!

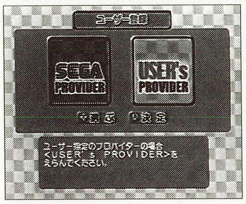
前号でインターネットにつなぐ手順について説明したので、今回はつなぎかた一般の疑問に答えよう。前回とは違うつなぎかたはできるのか、プロバイダーとはいったい何なのか？ このページを読んで学ぼう。まずはネットにつながらないことにはどうにもならないからね。

SEGA PROVIDERとUSER PROVIDERの違い

最初の設定のときに出てくるSEGA PROVIDERと USER PROVIDER、なんとなくSEGA PROVIDERを選んでしまったが、いったい何が違うのだろう。

そもそもプロバイダーとは、電話回線経由のインターネット接続サービス会社のこと。プロバイダーと契約しなくてはインターネットには接続できない。そして、日本にはインターネットプロバイダーがなんと800社以上もある。そのなかのひとつがSEGA PROVIDERだ。

SEGA PROVIDERはドリームキャストユーザーのために作られたプロバイダーなので、設定が簡単に済む。未成年者など、クレジットカードや銀行口座支払いがしにくいことも考慮して、Webマネーで料金を支払う方式となっている。ドリキャスに参加できるのもこちらだ。既にプロバイダーに加入している人のために、USER PROVIDERも設定できるようにしてある。

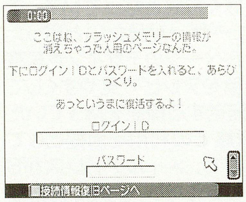


←プロバイダーは、あとで登録や変更ができる。

接続情報が消えた場合

めったにないことだが、ドリームキャストも精密機械なので、突然の停電や落雷などで、せっかく設定した接続情報が消えてしまうことがある。接続情報がないとプロバイダーには接続できなくなってしまう。

そんな時は、ホームメニューから「ユーザー情報」を選び、セガのコンピューターからユーザー情報を呼び出そう。ただし、このときユーザーIDとパスワードが必要なので、設定のときに必ずメモしておくこと。忘れてしまったら、説明書にある手順でセガにハガキを送ろう。



←ユーザーIDとパスワードは、いわば生命線だ。

ISDN回線でつながるの？

ISDNとは、電話をデジタル回線にして、データを高速に転送できる技術のこと。インターネットの普及とともに広まっている。しかし、ドリームキャストに搭載されているモデムはアナログ回線用なので、ISDNに直接には接続できない。ISDNにはTAという機器が必要になるので、TAのアナログ回線用モジュラーコンセントとドリームキャストのモデムをつなげば使える。

携帯電話でもつながるの？

携帯電話のCMで、ノートパソコンと携帯電話を使ってインターネットにアクセスする場面が登場している。しかし、残念ながらドリームキャストは携帯電話にはつながらない。もっとも、携帯電話での通信速度はドリームキャストのモデムの3分の1程度だから、わざわざ携帯電話を使って接続するよりも、電話回線を使ったほうがいい。PHSも残念ながら対応していない。

キャッチホンは使えるの？

インターネットに接続している時も、キャッチホンを使って電話を受けられるようにしたいのかな？ もちろんキャッチホンを契約した電話でもインターネットは利用できる。しかし、キャッチホンの信号が原因でインターネットへの接続は切れてしまうから気を付けよう。一時的にキャッチホン機能をキャンセルできるキャッチホン2"を使うのが賢いと思うぞ。

ビジュアルメモリは必須？

ビジュアルメモリがなくてもインターネットは利用できる。ただし、メールやURLなどの情報が保存できないので、アクセスするたびにメールアドレスやURLをキーボードから入力しなくてはならない。これはかなり面倒なので、やはりインターネット用のビジュアルメモリを用意したほうがいい。ビジュアルメモリがインターネットを快適にしてくれるはずだ。

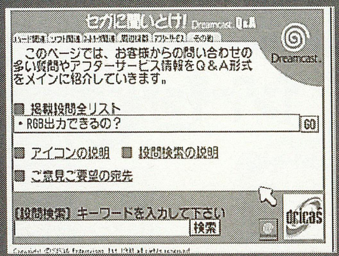
通信中の電源OFFはOK？

インターネットにつながったままの状態で電源OFFにすると、電話回線も自動的に切れる。しかし、プロバイダーが電話回線が切れたことを察知するまでにはちょっと時間がかかる。その時間分は料金も発生してしまう。また、接続情報やビジュアルメモリのインターネットデータが消える可能性も高くなる。だからなるべく【切る】を使ってから電源をOFFにしよう。

セガ ドリームキャストQ&A

セガのホームページから辿っていけるドリームキャストの情報ページ。この中のQ&Aでは、もっとたくさんの疑問と回答がある。

http://www.sega.co.jp/dreamcast/QandA/

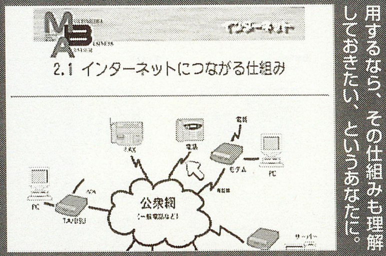


←自分と同じ疑問を持っている人がいるかもしれない。もちろん、自分で質問するのもオーケーだ。

インターネットのしくみ

インターネットってどういう仕組みなんだろう？ と思ったら、このページを見て勉強しよう。図も入っていてわかりやすい。

http://www.j-link.or.jp/LINK-Inc/test/ask/chap2/sikumi.html

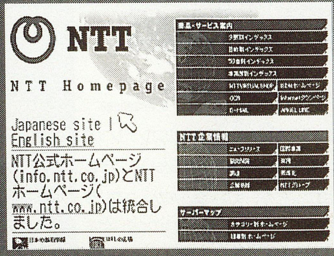


←せっかくインターネットを利用するなら、その仕組みも理解しておきたい、というあなたに。

NTTホームページ

日本最大の電話会社NTTのホームページ。テレホーダイやキャッチホン2、エリアプラスなどのサービスが紹介されている。

URL http://www.aaa.co.jp



←お得な各種通話料金割引サービスの案内を行っている。通話料金で悩んでいる人はチェック。

プロバイダーを知りたい!!

なんとなくセガプロバイダーと契約してしまったが、そもそもプロバイダーって何なんだろう？　プロのバイダーのこと？　違う違う。プロバイダーとはプロバイド（provid：提供する、与える）を行なう会社という意味だ。それではもう少し詳しく説明しよう。

プロバイダー契約は必要なの？

インターネットに接続するためには、プロバイダーのコンピューターに電話をかける必要がある。その回線を利用するために、プロバイダーと契約する。つまり、プロバイダーはインターネットを利用するために、絶対必要だ。プロバイダーと契約するときは、料金体系やサービス内容などの契約事項をしっかり確認しよう。

しかし、契約しなくても利用できるプロバイダーもじつはある。ダイヤルQ2という方式で、利用時間分の料金が電話代といっしょに請求される仕組みだ。



←料金体系は各社バラバラ。契約書を確認しよう。

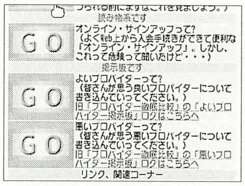
USER PROVIDERのオススメは？

誰もが満足できるおすすめのプロバイダーというのは、残念ながらない。強いて言えば、ドリームキャストのユーザーすべてにお勧めなプロバイダーはSEGA PROVIDERだ。設定も簡単だし、ドリキャスにも参加できる。ただ1分5円という値段は、料金面だけで言うといちばん安いわけでもない。年間固定料金のプロバイダーでは、電話代さえ気にしなければ、何時間つないでいても料金は変わらない。インターネットプロバイダーは全国に800以上もあり、それぞれサービス内容が違う。料金やサービスで有利なプロバイダーがあったら、USER PROVIDERに登録しよう。

おススメのプロバイダーは、ユーザーの使いかたにぴったりの契約ができるところだ。チェックポイントは「料金が安い」「サービスが良い」のふたつ。

料金体系は各社バラバラなので、1ヵ月の平均利用時間を決めて、各社の料金表に当てはめてみるといい。

サービス面では、データ転送が速いとか、通話中でつながりにくいなどの情報は、雑誌やインターネットの情報でチェックしてみよう。一般的には、サービス内容が充実しているプロバイダーになるほど料金は高くなっていくといわれている。



←プロバイダー使用レポートのページもある。

SEGA PROVIDERの登録期間は？

SEGA PROVIDERでは、一度登録したら、その情報はずっと登録されたままになっている。長い間旅行に出かけたり、受験勉強などで1年間以上「ドリームキャストを封印」にしていても、君の次のアクセスをずっと待っている。しかしSEGA PROVIDERは、年会費や月会費がないので、アクセスしないあいだは一切料金がかからないから心配はいらない。いわゆる完全従量制というシステムである。

だから、一時的に使わなくなったしても、SEGA PROVIDERを退会する必要はない。

もし何かの事情で退会する必要があるとすれば、それはドリームキャストを誰かに譲ったり、何かの事情でドリームキャストを手放すときだ。そんなときは、必ず封書の手紙に「登録抹消手続き希望」と書き、「氏名」「住所」「電話番号」「ID」「パスワード」「本体シリアル番号」を記入し、ハンコを押してDreamcastネットワーク事務局まで郵送すると退会することができる。



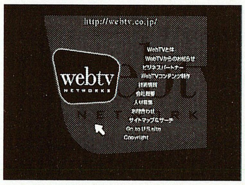
←年会費や月会費がないのがうれしいところ。

WebTVってなんですか？

WebTVもSEGA PROVIDERと同じインターネットプロバイダーの一種だ。他のプロバイダーとの大きな違いは、パソコンで利用することが当たり前だというインターネットで、始めからテレビで利用することを目的としているということ。

そのためモデムは使わず、専用のターミナル機器をテレビにつなぐ方式となっている。また、ユーザーが見たいと思ったホームページのデザインや写真の発色をテレビで見やすくしてから転送する機能を持っていたり、家族での利用を前提としているので、メールアドレスが6個ももらえたり、子供に有害な情報を見られないようにブロックする機能が付いている。テレビでインターネットを楽しむというコンセプトとしては、SEGA PROVIDERのちょっと先輩だといえるかもしれない。

ドリームキャストにはWebTVのハガキが付いてくる。これは必ず送ろう。対応ソフトが近いうちに送られてくるぞ。

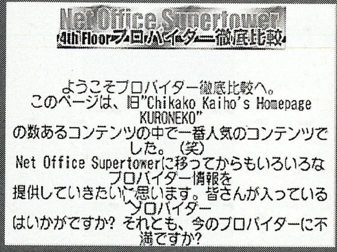


←テレビでの利用を前提にサービスを提供中。

プロバイダー徹底比較

USER PROVIDERを選ぶときの参考になるページ。プロバイダーのサービスについて、ユーザー同士が意見を交換している。

http://www.supertower.ne.jp/provider/main.html

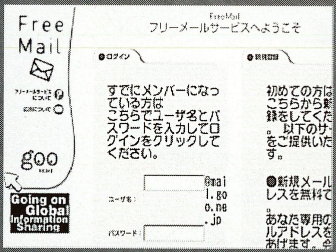


←セガ以外のプロバイダーと契約しようとして、プロバイダー選びに迷ったら覗いてみよう。

gooフリーメール

メールアドレスがなくても、メールアドレスが持てるページ。読み書きもページ上で処理するので、ビジュアルメモリがいらない。

http://freemail.goo.ne.jp/



←新規メールアドレスを無料で提供してくれるサービス。アドレスを使い分けたい人に。

インターネットアスキー

インターネットに関連する情報やコラムが読めるページ。インターネット専門雑誌インターネットアスキーと連動している。

http://www.ascii.co.jp/pb/iascii/



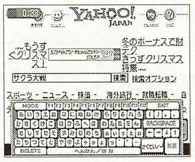
←インターネットの事情通になりたい人はココをチェック！役立つ情報も満載で必見だ。

サービスを知りたい!!

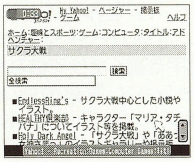
インターネットにつながって、メール友達もできたし、ネットサーフィンもできるようになった。だけど、ときどき困っちゃうことがある。そんなあなたの疑問にズバリお答えいたしましょう。

見たいページの探しかた

新聞や雑誌の記事や企業広告に書いてあるURLもおもしろいけれど、自分が本当に知りたいことにはなかなか出会えない。そこで、『検索エンジン』というページがある。たとえばヤフー(Yahoo!)というページでは、ページの中央にある白い窓に知りたい情報を書き込んで「検索」ボタンを押すことによって、関連するページのリンクがたくさん出てくる。これなら知りたい情報もすぐに見つけることができる。



⬅白い窓に『サクラ大戦』と打ち込んでみる。すると、



⬅『サクラ大戦』に関するホームページが検索される。

メールにファイルを添付したい

パソコンでインターネットを利用している人たちから「メールにファイルを添付する」などと聞いたことがあるかもしれない。パソコンのメールシステムでは、文字のメールに、画像や音声ファイルをくっつけて送ることができる。ドリームキャストでも、育てたキャラのデータなどを友達に送れたら便利なのだが、残念ながらドリームパスポートはこの機能に対応していないので、添付ファイルを送受信することはできない。ファイルを添付できるメールソフトの発売を、期待して待とう。

届いたメールが開かない

メールを送ってもらったみたいだけれど、読むことができない。パソコンから送られたメールではこんな場合がある。じつはドリームキャストでは、約1500文字以上の長いメールには対応していない。だから、情報が盛りだくさんのメールマガジンも受信できないし、画像を添付されているメールも開かない。画像データは文字データに変換されて送られるので、1500文字制限に該当してしまう。メールは短く簡潔に送るように。このことはパソコンからメールを出してくれる友達にも教えよう。

掲示板ってなんですか?

掲示板(BBSともいう)は、ページを見ている人が書き込んだ内容がすぐに表示されるシステムのこと。メールと違い、掲示板にアクセスした人全員が読めるので、テーマに沿った情報の交換に便利だ。セガのドリームキャストページのなかにも掲示板があって、ドリームキャストの販売店情報やゲームの感想などがユーザーによってすでに書き込まれている。自分だけの掲示板を開いている人も多いので、自分が興味のあるテーマの掲示板がインターネットの世界できっと見つかるはず。

送信したメールが見えない

パソコン用のメールソフトは、受信したメールはもちろんのこと、送信したメールも控えとして保存できる。だから、メールをもう一度送りなおすとか、一部分を書き換えて送ることができる。しかし、ドリームパスポートには送信したメールを保存する機能はない。なるべくビジュアルメモリを消費しないようにしてあるからだ。でも、似たようなメールを何度も出すときには不便。そこで、メールを送信するときに、同時に自分宛にも送ればいい。そうすれば受信メッセージとして保存可能だ。

COOKIEは受け入れたほうがいい?

ネットサーフィンしていると「COOKIEを受け入れますか」と表示されることがある。これは「ホームページのシステムが、君のマシンに何か情報を書き込もうとしているよ」という警告だ。もともとは、ホームページを読みやすくするための情報を受け取るシステムなのだが、それを悪用して、ページを見ている人のコンピューターを誤動作させるプログラムを送りつけられるという事件があったため、念のために警告してくれている。COOKIEは、信頼できるページだと思ったときに受け取ろう。

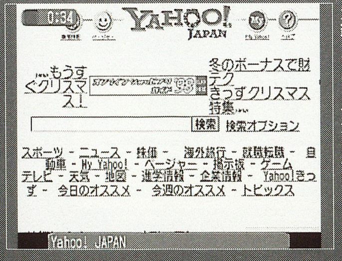
メールをほかのアドレスへ転送したい

受信したメールを別のメールアドレスに転送するには、受信メールを表示したまま「転送」ボタンを押せばいい。しかし、受信しないで自動的にメールを転送するサービスもある。残念ながらSEGA PROVIDERにはこのサービスはないが、ほとんどのプロバイダーは対応している。自宅宛のメールを会社のアドレスに転送したり、ふたつ以上のプロバイダーに入会したときには、メールを受信するアドレスを共通化しておくと便利。設定方法などはプロバイダーによって異なるので、調べてみよう。

YAHOO!

ページを検索するサービスではもっとも有名なページ。簡単な紹介文を添えて登録してあるので、とても目的のページを探しやすい。

http://www.yahoo.co.jp/

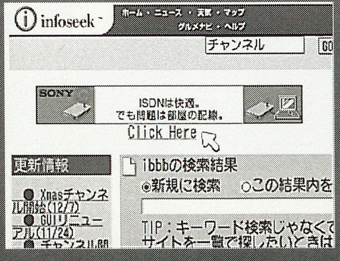


⬅ジャンルごとに表示され、信頼の高い検索サーチとして有名。登録している企業も多い。

infoseek

登録したページの内容をすべて把握しておき、キーワードと一致したテキストがあるページをすべて表示してくれる検索ページ。

http://www.infoseek.co.jp/

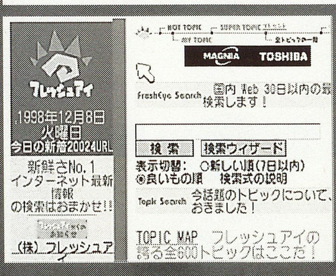


⬅検索に引っかかるページの数が半端じゃない。ここで見つからなかったらもう、アウトかも。

フレッシュアイ

最近1ヵ月間に情報が更新されたページだけを表示する検索サービス。新しい情報だけを見たいならこっちのほうがはるかに便利だ。

http://www.infoseek.co.jp/



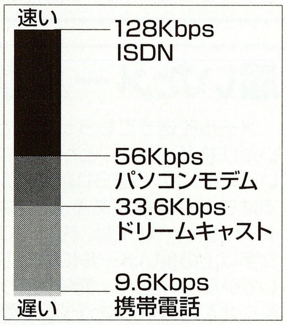
⬅最新のトレンドを調べるときにも便利な検索サーチ。新製品情報なんかにもいいかも。

パソコンとの違いを知りたい!!

インターネットにつながって、パソコンでインターネットにつないでいる仲間とも情報交換ができるようになった。ドリームキャストとパソコンのインターネットサービスの違いについて知ろう。

ドリームキャストの通信スピードは?

ドリームキャストのモデムの速度は33.6Kbpsだ。このKbpsの意味は、Kが1000を表し、bpsは1秒間に送れる信号(ビット)の数を表す。つまり1秒間に336000ビットのデータを送受信できる。このスピードは、携帯電話での通信速度の約3.5倍。パソコンの通信速度はISDN回線という高速な通信もあるが、ドリームキャストはパソコンの中間くらいの性能と考えて良い。



パソコンからでもドリキャスは見られるの?

ドリームキャストユーザーが遊べるサービスが『ドリキャス』だ。しかし、ドリキャスもインターネットで公開されているので、パソコンからでもドリキャスを見ることは可能。パソコンからでもマンガなどが楽しめる。しかし、ドリームキャストユーザー以外からは「見るだけ」しかできない。ドリームマップに旗は立てられないし、メールチャムからも返事はこない。ドリキャスで遊ぶためには、ドリームキャストが必須だ。パソコンで見てる人にこの話をして、ドリームキャストの仲間にしよう。

ホームページを作りたい!

残念ながら、SEGA PROVIDERやドリームパスポートではホームページを作ることができない。ホームページを作るには、文字を書くだけではなく、アニメーション、写真の撮り込み、グラフィック、そして、ホームページを作るためのHTML書式を編集するソフトが必要だ。現在はパソコンを買うしかない。でも、もしかしたら、将来は「ホームページツクール」のドリームキャスト版が出るかも? 出して、ツクールの開発のヒト。という手紙をみんなでアスキーに送ってみたら?

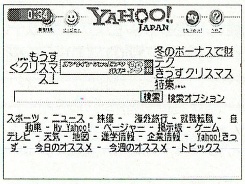
ニフティサーブは使用可能?

サターンユーザーのなかには、ニフティサーブというパソコン通信サービスを利用していた人もいる。ドリームキャストでは、ニフティサーブについてあまり説明されていないが、もちろん利用可能なので安心してほしい。ただし、パソコン通信ではなく、プロバイダーとしてのニフティサーブのサービスを利用することになる。利用できるサービスは会議室や掲示板など、インターネットで利用できるサービスに限定されている。詳しくはニフティサーブのホームページで説明されているぞ。

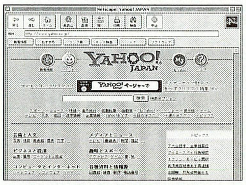
機能の違いは?

インターネットで使える機能は、パソコンとドリームキャストでは、かなり違う。なぜなら、パソコンは仕事や勉強でもインターネットを使えるような機能を中心に搭載しているが、ドリームキャストはインターネットで楽しむ機能を中心に搭載しているからだ。それに、パソコン用の精密なディスプレイとテレビ画面とでは、表現力にも違いがある。この違いは、電子メールでの文字数の制限や、画像表現の最新技術の採用方法にも現れている。

インターネットでは次々と新しい技術が公開されており、パソコンはとても対応が早い。しかし、ドリームキャストでは、最新技術の対応よりも、広く浸透している技術を採用する方針だ。だから、将来的にはドリームパスポートのバージョンアップによって、パソコンと一般的な技術では差がなくなるだろう。



←ドリームキャストでの画面。文字が大きい。



←パソコンの画面。これだけの違いがある。

パソコンユーザーにもメールは出せる?

インターネットはパソコンだけのサービスではない。原則としてはインターネットの基準に沿っていれば、パソコンからも会社の端末機からも、どんな機械からも接続できる。だから基本的に、電子メールアドレスを持っている人とはすべてメール交換が可能である。ドリームキャストとパソコンも当然ながらメールの交換が可能。アクセスポイントの電話料金とプロバイダーの通信料金だけで、世界中の誰とでもメールのやり取りができるぞ。これを機会に海外にメール友達を作るのもいいかも。

WHITE HOUSE

アメリカ合衆国大統領の公邸といえばホワイトハウスだ。このホームページでは、クリントン大統領からのメッセージも掲載されている。

http://www.whitehouse.gov/WH/Welcome.html

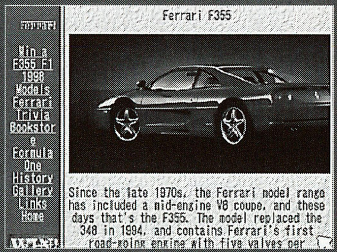


←大統領の不倫疑惑もなんのその。UFOに破壊されようが、ホワイトハウスは健在です。

Ferari ENSTAGE RABO

世界に冠たる高級スポーツカー、フェラーリのオーナーズクラブのページ。最新のカタログ情報や写真が紹介されている。

http://www.first.u-net.com/



←一度は乗り回してみたい夢の車が勢ぞろい。イタリアンレッドの車たちに目はクラクラ?

パラマウント

映画ファンにはたまらないハリウッド情報。映画会社のホームページはどこも楽しいぞ。ここで紹介するのはパラマウント映画のページだ。

http://www.paramount.com/



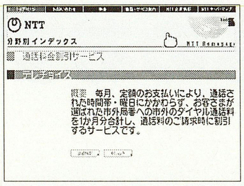
←『タイタニック』や『スタートレック』シリーズの制作をしたことでも有名な映画会社である。

料金を知りたい!!

ドリームキャストの発売直前に、SEGA PROVIDERの料金は12月26日まで無料になった。でも12月27日からはどうなるんだろう？ ここではそんな料金に関する疑問にお答えするぞ。

テレホーダイを使いたい

SEGA PROVIDERを利用した場合、12月27日からは最初の2時間が無料、それ以上は1分5円かかる。それに加えて電話料金がかかるけれど、実は電話料金を節約する方法がある。それがNTTの「テレホーダイ」だ。テレホーダイとは、夜11時から朝8時までは何時間かけても料金が同じという割引サービス。ただし、テレホーダイに登録できる相手先は2ヵ所まで。ドリームキャストは、電話がつながらないとき、3ヵ所までダイヤルする。ダイヤル先変更で、番号を重複させて登録すればテレホーダイにだけダイヤルするぞ。



←申し込みには116をダイヤルしよう。

接続していないときも料金はかかるの？

SEGA PROVIDERの場合は、接続していなければ料金はまったくかからない。また、USER PROVIDERを利用している間もSEGA PROVIDERの料金はかからない。USER PROVIDERの場合は、契約しているプロバイダーによって契約方法が異なっている。接続していないときは料金がかからないというプロバイダーは少なく、ほとんどは固定料金や登録料金、会費などの費用がかかる。ただし、それらのプロバイダーも、長らく利用していない場合は、プロバイダーに直接問い合わせてみよう。

Web Moneyの残金が足りないといわれた

まず、新しいWeb Moneyのカードを購入し、裏面をスクラッチしたパスワードを登録する。これでそのカードのポイント分の支払いができる。しかし、コレだけではSEGA PROVIDERの料金を精算できない。Web Moneyの残り金額で、アクセス時間を購入する必要がある。「ホーム」内にある「課金情報」を押すことで、アクセス時間を購入するページにジャンプするので、ここで手続きをしよう。Web Moneyは使用期限が設定されていないので、残金があるあいだは大切に保管しておこう。

Web Money以外での支払い方法は？

インターネットの利用料金を、クレジットカードや口座振替で支払えたら便利だ。しかし残念ながら、SEGA PROVIDERの利用料金はWeb Moneyで支払う決まり。どうしても別の方法で支払いたいなら、USER PROVIDERに別のプロバイダーを登録しよう。現在、プロバイダーの支払方法はクレジットカードや銀行、郵便局の口座自動振り替え払いが主流。また、かなり特殊な例だが、ダイヤルQ2方式でNTTの料金と同時に支払う方式や、メンバーズクラブに入会すると無料でアクセスできるプロバイダーもある。全国に800以上もあると、いろいろな支払方法がある。

ドリームパスポートを使う場合は、SEGA PROVIDERへの登録だけはしておかなくてはならない。ただし、設定に関する接続に関しては通信料金は無料で、電話もフリーダイヤルなので安心だ。SEGA PROVIDERでのアクセスは、2時間までは無料なので、速度を比べたり、試してみたいという使い方もできる。ただ、将来的にはSEGA PROVIDERもWeb Money以外の支払い方法ができるかもね。

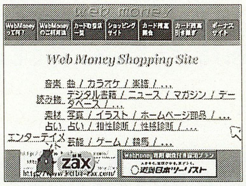


←Web Moneyのホームページをチェック！

Web Moneyで買い物ができるの？

Web MoneyはSEGA PROVIDER専用のカードというわけではない。もともとは、インターネットを利用してのさまざまな買い物に使えるカードとして始まった。現在は、約100円で占ってもらえたり、ちょっとしたゲームソフトがダウンロードできたり、カラオケ用の音楽データが購入できるなど、いろいろなサービスが用意されている。ただし、インターネット上のサービスは、ほとんどがパソコンユーザー向けのものだ。ドリームキャストユーザー向けのサービスはこれから登場することになるだろう。例えば、ネット対戦できるカーレースに出場するために、速く走るためのパーツをWeb Moneyで購入して、ビジュアルメモリにダウンロードするという遊びかたもできる。

現在のところ、ドリームキャストユーザーが利用できるものとしては、実際に商品を配達してもらえるオンラインショップでの買い物が中心。ほかにもユーザー向けのプレゼント企画などいろいろなサービスがあるので、Web Moneyのホームページ(http://www.webmoney.ne.jp/index-j.html)に注目。

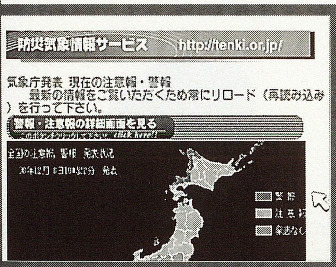


←ショッピングサイトを覗いてみよう。

防災気象情報

気象庁の公式発表データがどこよりも先に見られるページ。お出かけ前の天気や、グラッときたときの地震情報が便利だ。

http://tenki.or.jp/

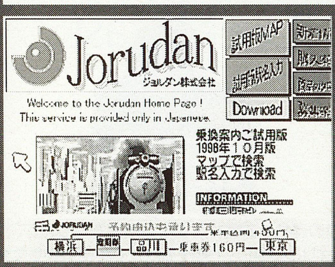


←天気や地震の震源地・震度を、テレビの情報よりもいち早く知ることができるぞ。

ジョルダン乗換案内

パソコン用の鉄道路線検索ソフト『乗換案内』をインターネット上で体験できるページ。ドリームキャストからも利用することができる。

http://www.jorudan.co.jp/index.html



←交通網の発達した現代、ここで調べれば、目的地までの電車の乗り換え方法が簡単に分かる。

G線

Web Moneyを使って、本物のケーキを購入できるお菓子屋さんのホームページ。神戸にある老舗だ。写真のケーキがとてもおいしそう！

http://www.g-sen.com/



←ケーキも買えるなんて、インターネットってやっぱりすごい。試しに買ってみたら？

From セガ エンタープライゼス

CSプロモーション部

このコーナーは、セガの販売促進を行っているプロモーション部からのお知らせや、最新情報を紹介するとともに、読者とセガを直接つなぐページにしていくぞ！

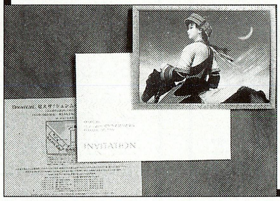
今月の各チームからのおすすめ!!

販売促進チーム

12月20日横浜で行なわれた『シェンムー』の制作発表会。地方の読者は行けない人が多かったんじゃないだろうか、そんな人に朗報です。全国５会場で発表記念イベント開催が決定。各会場とも13時からと16時からの２回開催で、当日会場前にて入場券（全席指定）を配布するぞ。
「地方でイベントをする機会は、少ないですし、かなりいいおみやげも付きますので、ぜひいらしてください。また、５会場とも湯川専務も来ますよ」（販売促進チーム）
『シェンムー』の情報が見られるほかに、おみやげまでもらえる。行くしかないね。

『シェンムー』全国５大都市で発表記念イベント開催!!

イベントへ行こう!



大 阪	1月 9日（土）	大阪厚生年金会館
福 岡	1月10日（日）	福岡サンパレス
札 幌	1月15日（祝）	北海道厚生年金会館
仙 台	1月16日（土）	仙台国際センター
名古屋	1月17日（日）	愛知県勤労会館

もちろん入場無料!!

宣伝企画チーム

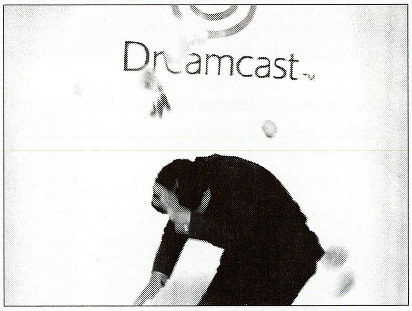
湯川専務のお詫びCMを見ただろうか。専務が、ドリームキャストの生産が追いつかないために、迷惑をかけたお詫びということで、常務に降格されてしまい、この"お詫びCM"の放映、広告展開を行なっている。「常務降格は事実です。今後湯川はドリームキャストの販売強化・拡販を目指し"草の根販売計画プロジェクト"のリーダーも兼務します。この活動第１弾として、鈴木裕の『シェンムー』の制作発表会全国ツアーに参加し、全国のドリームキャストユーザーに支援をお願いしたいと考えています」という何とも驚きのCM、広告展開なのだ！

湯川専務が湯川常務に!?



⬆生産の遅れをお詫びをする湯川専務だったが、「責任をとれ」との声に。「責任をとって降格しました」と。

ボールをぶつけられ!



⬆納得しないユーザーから「引っ込め」とモノを投げつけられる。でも、滝沢くんに救われるのだった。

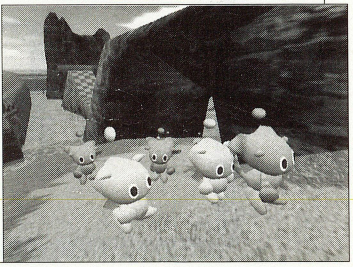
パブリシティチーム

クリスマスプレゼントやお年玉に迷っている人に、ドリームキャストの年末年始発売の新作おすすめタイトルを紹介しよう。『新機世界Evolition』は、ちょっと発売日が延びてしまったがそれだけ作り込んでいいものを遊んでもらいたいというスタッフの意気込みを感じるよね。ここでは、裏話を交えてパブリシティチームの山崎氏にお勧めの２本についてコメントしてもらった。『セガ・ラリー２』ももちろんおすすめだよ。

SONIC ADVENTURE

ドリームキャスト初の通信対応ソフトになった！

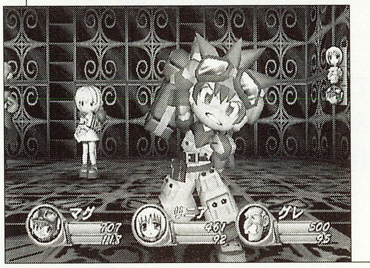
スタッフが１００人以上で手がけた超大作ですから、想像を超えるできに仕上がっています。さらに、ドリームキャストで、インターネット対応になった初のソフトです。1、2ヵ月たっても遊べるような仕掛けを考えています。楽しんでください。



セガラリー２もおすすめ！



神機世界Evolution



幻の遺産を求めて５つの遺跡を大冒険!!

一生懸命作り込んでいて、がんばりすぎて発売日が１月に伸びてしまいましたが、それだけにいい出来になっています。だから、もう少しだけ待っていてください。キャラの動きなど、本当にいままでにないRPGに仕上がっていますから。

キャンペーン詳細

ハンカチおとしキャンペーン

ここでは、『ハンカチおとしキャンペーン』について詳しく紹介しようと思うのだ。

参加方法は、ドリームキャストを購入したら、電話線をつないで、付属している『ドリームパスポート』でセガ事務局（セガ ホストサーバー）に接続して、ユーザー登録をしよう。無事登録が完了したら、キャンペーンに自動的に参加できる。あとは、１日に何度かメールの確認を行なうだけでいい。



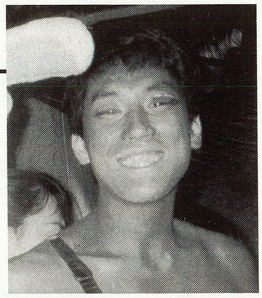
ユーザー登録者のなかから抽選し、当選者にメールが送られる。このメールが到着しているのに気づいたら、すぐに返信メールを送ろう。返信メールは、セガ事務局がメールを発信した時間から12時間以内に返信しないと、当選が無効になってしまうので注意しよう。当選は獲得景品の合計金額が10万円分になるまで何回でもチャンスがある。メールの確認をまめに行なって景品をもらっちゃおう。景品はハワイ旅行をはじめ多数、当選商品はハンカチメールが届けば何が当選したかわかる仕組みだぞ。

プロモーションの輪

セガプロモーション部は、いったいどんな人たちが働いているんだろうか？　そんな疑問を解決すべく、実際に登場してもらおうというコーナーです！

山崎 純二

CSプロモーション部　パブリシティチーム ファミ通DC担当



こんにちは。パブリシティチーム（通称パブチーム）の山崎です。ファミ通ＤＣさんの担当ということで第１回目に登場することにあいなりました。いやあ、初登場が変装している写真（しかも裸）で恥ずかしいのですが、プロモーション部の名を汚さぬよう今後もがんばります。（もう、汚してるっちゅーの）これからもSEGAを応援して下さいね!!

●次回は販売促進チーム（イベント担当）清水健

Dreamcast Partners™ 通信

初回加入特典の締切迫る!! メンバー募集中!

ドリームキャストとともに発足した、『ドリームキャスト パートナーズ』。パートナーズは、サービスを提供するだけでなく、新しいエンターテインメントの世界を構築して行くことを目的にしています。

ドリームキャスト パートナーズへの入会は、ドリームキャストに同梱された応募はがきか、官製はがきに必要事項を記入して送ると、約３週間で『入会のご案内』が送られてくる。この案内に基づいて手続きを行なえばいい。年会費は、消費税込みで5000円。１月末までに入金の上、申込書兼アンケートを送付して入会が完了すると初回限定のキーホルダーがもらえる。このキーホルダーをもらうには、応募はがきを'98年内中に送れば間に合うはず。どうしようか悩んだら、『入会のご案内』を請求しよう。

入会方法



本体に同梱のはがきor官製はがきで送る

うら	おもて
1.氏名（フリガナ） 2.性別 3.セガパートナーズNO.（入会者のみ） 4.生年月日 5.職業 6.住所（フリガナ） 7.電話番号 8.日中の連絡番号 9.このクラブをどこで知ったか？	150-0011 東京都 渋谷区東3-14-22 白善ビル ドリームキャスト パートナーズ 事務局行

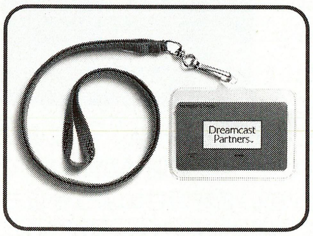


《入会のご案内》
入金申込書＆
振込用紙＆
詳しい案内

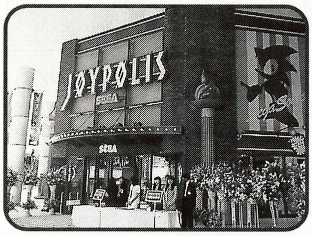
送る＆送金

こんな特典が付いてます

メンバーズカード＆カードホルダー



体験版など内容充実のGD-ROMが年４回!



セガの施設で優待

全国のジョイポリスでの入場セット券のメンバー割引価格で提供。館内の飲食施設、さらに全国の提携ホテルでの割引サービスもうけられる。

今ならこのオリジナルキーホルダープレゼント



ドリームキャスト パートナーズ事務局通信

今月号から本格的に始まる『ドリームキャスト パートナーズ事務局通信』。このコーナーでは、毎号事務局に多い質問に対してのQ＆Aや、事務局からのお願い、事務局に寄せられたメッセージなどを紹介していくぞ。そこで今月は、事務局に山のように寄せられた入会申込書請求はがきや、事務局への問い合わせ電話のなかから、特に多い質問について回答していこう。これで、少しは疑問が解消されると思います……！

Q セガ パートナーズに入会していたんですが、あらたにドリームキャスト パートナーズに入会した場合でも、セガ パートナーズのときと同じメンバーナンバーになるんでしょうか？　その方法はどうすればいいんでしょうか？

A ドリームキャスト パートナーズにも、セガ パートナーズのメンバーナンバーが引き継がれます。ですから入会していた人は、応募はがきに、セガ パートナーズのメンバーナンバーを、記入欄に忘れずに記入してください。セガ パートナーズの受付は、すでに終了しております。おまちがいにご注意ください。

Q 私はまだドリームキャストを買っていないんですが、ドリームキャスト パートナーズに入会できますか？　ドリームキャストを買わなくても、パートナーズのサービスを受けられるんでしょうか？　教えてください。

A もちろん入会できますし、メンバーズカードや各種特典も利用できます。ただ、いちばんの特典である年4回お届けのドリームキャストエクスプレス(GD-ROM)は、ドリームキャストでしか見られないことをご了承ください。このGD-ROMは、最新ソフトのプレビューや映像特典などが楽しめます。

Q ドリームキャスト パートナーズに入会するのに、はがきで申し込むのと、インターネットで申し込むのでは、どちらのほうが早く申し込めるんですか？　やっぱり、インターネットのほうが少しは早いんでしょうか？

A 通常こちらに、応募はがきなどを送っていただいてから、お手元に申込用紙が届くまでに約3週間かかります。郵便でもインターネットでも早さは変わりません。いちばん応募しやすい方法で『入会のご案内』を請求してください。ただ、初回特典のキーホルダーを希望されるのであれば年内に送ってね。

インターネットからでも申し込めます
http://www.sega.co.jp/dreamcast/

みんなへのお願い！

ここでは、事務局からのお願いをご紹介。

【入会申込書請求について】
お電話での問い合わせが多くなってきておりますが、お電話での請求は受け付けておりませんので、はがきかインターネットで、ご請求ください。そして、『入会のご案内』に同封の詳しい案内をご覧の上、入会の手続きをしてください。

【ドリームキャストスペシャルモデル】
セガ パートナーズで通信販売したこのモデルは、パートナーズメンバーのみの限定販売で申込みはすでに終了しております。

【ポイントバンクとのおまちがいについて】
ドリームキャストには、『ドリームポイントバンク』と『ドリームキャスト パートナーズ入会申込書請求はがき』が同封されていることもあり、混乱されているかたが多くなっています。それぞれのはがきを再度よく読んでいただき、おまちがえのないようご応募ください。

➡これがセガパートナーズの会員だけが入手できたドリームキャスト　スペシャルモデル。入交社長のサインと購入者の名前が入った特製プレート付きのマシン。



●お問い合わせ
ドリームキャスト パートナーズ事務局
〒150-0011　東京都渋谷区東3-14-22白善ビル
☎ 03-5467-3500
(月～金　10:00～18:00　祝祭日は除く)

CSプロモーション部パートナーズ通信にはがきでQ&Aなどなど……

さあ、CSプロモーション部とドリームキャスト パートナーズに質問や激励のはがきを送ってみましょう。もちろんセガへのご意見ご希望も受け付けますよ。このコーナーでやってほしいことや、取り上げてほしいことも受け付けます。応募の形式は自由。ささいなことでも気になることがあったら、さっそく送ってみましょう……。

あて先は168ページのCSプロモだよりorパートナーズ通信係まで

ソフト発売スケジュール

発売中のソフト

発売中	バーチャファイター3tb＜セガ＞　5800円
	ペンペントライアイスロン＜ゼネラルエンタテイメント＞　4800円
	GOZILLA GENERATIONS＜セガ＞　5800円
	July＜フォーティファイブ＞　5800円
	インカミング 人類最終決戦＜イマジニア＞　5800円
	SEVENTH CROSS＜NECホームエレクトロニクス＞　5800円
	SONIC ADVENTURE＜セガ＞　5800円
	TETRIS 4D＜ビーピーエス＞　4800円
	モスラドリームバトル＜セガ＞　2980円(☆)

今冬発売のソフト

	パワーストーン＜カプコン＞　価格未定

'99年1月発売のソフト

14日	戦国TURB＜NECホームエレクトロニクス＞　5800円
	セガラリー2＜セガ＞　5800円
21日	神機世界Evolution(エヴォリューション)＜セガ/ESP/スティング＞　5800円

'99年2月発売のソフト

18日	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2＜UBIソフト＞　5800円
25日	クライマックス ランダーズ＜セガ＞　5800円
	リアルサウンド～風のリグレット～＜ワープ＞　4800円
2月	エアロダンシング featuring Blue Impulse＜CRI＞　5800円
	GetBass＜セガ＞　価格未定
	北へ。White Illumination＜ハドソン＞　価格未定

'99年3月発売のソフト

3月中旬	BLUE STINGER＜セガ＞　5800円
3月	ぷよぷよ～ん＜コンパイル＞　価格未定
3月	バギーヒート＜CRI＞　5800円
3月	デジタル競馬新聞 マイトラックマン＜ショウエイシステム＞　6800円(予価)
3月	ちょーハマるゴルフ＜セガ＞　5800円
3月	ガメラドリームバトル＜セガ＞　2980円(☆)

'99年5月発売のソフト

5月	麻雀(仮題)＜ナグザット＞　価格未定
5月	SD飛龍の拳伝説EX＜カルチャーブレーン＞　価格未定

'99年8月発売のソフト

8月	飛龍の拳列伝(仮題)＜カルチャーブレーン＞　価格未定
8月	エンターテイメントGOLF＜ボトムアップ＞　価格未定
8月	大相撲(仮題)＜ボトムアップ＞　価格未定

'99年春発売のソフト

'99年春	ザ・キング・オブ・ファイターズ(仮題)＜エス・エヌ・ケイ＞　価格未定
	麻雀大会Ⅱ Special＜コーエー＞　6800円
	フライトシューティング(仮題)＜コナミ＞　価格未定
	シェンムー～莎木～＜セガ＞　価格未定
	サイキックフォース2012＜タイトー＞　価格未定
	ELEMENTAL GIMMIC GEAR＜ハドソン＞　価格未定
	Brave Knight＜パンサーソフトウェア＞　価格未定
	Littledream＜パンサーソフトウェア＞　価格未定
	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン＜パンサーソフトウェア＞　価格未定
	シーマン＜ビバリウム＞　価格未定
	FRAME GRIDE＜フロム・ソフトウェア＞　価格未定
	Speed Busters＜UBIソフト＞　価格未定
	Web Mystery 予知夢ヲ見ル猫＜パナソニック ワンダーテインメント＞　5800円(予価)

'99年冬発売のソフト

'99年冬	虹色天使＜ジャパンコーポレーション＞　価格未定
	ダイナマイトロボ(仮題)＜童＞　価格未定
	紫炎龍2(仮題)＜童＞　価格未定

'99年発売のソフト

'99年	COOL BOARDERS(仮題)＜ウエップシステム＞　価格未定
	Rayman2(仮題)＜UBIソフト＞　価格未定
	魔剣X＜アトラス＞　価格未定
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!＜セガ＞　価格未定
	アキハバラ電脳組パタPies!＜セガ＞　価格未定
	ガイストフォース＜セガ＞　5800円
	ジャイアントグラム～全日本プロレス2IN 日本武道館～＜セガ＞　5800円
	プロ野球チームをつくろう!＜セガ＞　価格未定
	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム＜セガ＞　価格未定
	Dの食卓2＜ワープ＞　5800円(予価)

発売日未定のソフト

	メルクリウスプリティ＜NECインターチャネル＞　価格未定
	モンスターブリード＜NECインターチャネル＞　価格未定
	バイオハザード-CODE:Veronica-＜カプコン＞　価格未定
	グランディアⅡ＜ゲーム アーツ＞　価格未定
	鄭問之三國誌＜ゲーム アーツ＞　価格未定
	ポップンミュージック＜コナミ＞　価格未定
	クラック2(仮題)＜ジーク＞　価格未定
	CARRIER(仮題)＜ジャレコ＞　価格未定
	Warrz ワーズ(仮題)＜ショウエイシステム＞　価格未定
	機動戦士ガンダム(仮題)＜バンダイ＞　価格未定
	F-1(仮題)＜ビデオシステム＞　価格未定
	はるかぜ戦隊Vフォース2(仮題)＜ビングキッズ＞　価格未定
	マリオネット・ハンドラー＜マイクロネット＞　価格未定
	ベルセルク＜アスキー＞　価格未定

※　☆マークのついているタイトルは、ビジュアルメモリ用ソフトです。

周辺機器発売スケジュール

発売中	アーケードスティック＜セガ＞　5800円
	S端子ケーブル＜セガ＞　3000円
	キーボード＜セガ＞　4500円
	コントローラー＜セガ＞　2500円
	ステレオAVケーブル＜セガ＞　1500円
	モジュラーケーブル＜セガ＞　700円
	ビジュアルメモリ＜セガ＞　2500円
'99年1月14日	VGA　BOX＜セガ＞　7000円
'99年2月発売予定	釣りコントローラー（仮）＜セガ＞　価格未定
	ぷるぷるパック＜セガ＞　価格未定
発売日未定	Dream　Flyer＜コラボ＞　価格未定
	マイクデバイス＜セガ＞　価格未定

現在発売中の攻略本

発売中	SONIC ADVENTURE オペレーションガイド　950円（税別）
	バーチャファイター3tb テクニカルマニュアル　1200円（税別）

※スケジュールは12月17日現在のものです。

STAFF ON FAMITSU DC Dreamcast

発行人	浜村弘一
編集人	浜村弘一
副編集人	松本秀寿
編集長	松本秀寿
アートディレクター	川辺宏二
編集委員	北根紀子／川口洋司／千葉保弘
編集スタッフ	小林利治／佐々泉／田村雅／太田誠人／阿部加奈子／荒沢伸二
制作スタッフ	助川ミツ子／日花隆／大山朝子
フォトグラフ	St.Atom／鍛代修／坂本道浩
進行	樽本義之／川合昇／藤田昇／石倉夕理
編集協力	岩井浩之／岩尾学／加藤久人／神尾強司／後藤克也／佐々木裕子／残間浩文／志田英邦 杉山淳一／戸塚義一／中村裕一／福島純一／山影誉子／吉田直子
制作協力	アイノグラフィックス／井澤俊二／岡本春奈／沢田昭彦／ジオグラフィカ 須貝眞弓(ボディーワークス)／永瀬洋二／にわめじろ ビー・グラフィックスタジオ／フリーウェイ／本石好児／吉原康典
広告営業	増形幸夫／安部寿一／原川朗広／平野修策／佐々木利恵／田山麻子
雑誌営業	酒井朋喜／常前秀隆
出版業務	鎌倉計子

ファミ通DCアンケートはがきの書きかた

アンケートハガキの表の部分には、本誌の記事を読んであなたがメッセージを伝えたい人(会社)の名前とメッセージを書いてください。ハガキの裏には、ファミ通DCで徹底攻略をやって欲しいゲームのタイトルと、やって欲しい企画を書いてください。

アンケートハガキの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃からはみだしたり薄かったりすると、機械が読みとれない場合がありますので注意してください。

マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。プレゼントの希望商品の番号はひとつだけ記入してください。なおプレゼントの当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

ファミ通DCのアンケートに答えてください

1 今月のファミ通DCでおもしろかった記事はどれですか？下の中から選んでください(いくつでも)。

2 今月のファミ通DCでつまらなかった記事はどれですか？下の中から選んでください(いくつでも)。

1	表紙	15	集まれ読者サポーターズ
2	セガは変わったのか？	16	少女R
3	SONIC ADVENTURE	17	ブランド計画
4	バーチャファイター3 tb	18	DC Cafe
5	インカミング　人類最終決戦	19	ニュース・ファイル
6	SEVENTH　CROSS	20	オリジナルで行こう！　ドリームキャスト
7	セガラリー2	21	インターネットココが知りたい!!
8	新機世界Evolution	22	FromCSプロモーション部
9	戦国TURB	23	DCパートナーズ通信
10	21世紀のエンターテインメント	24	発売スケジュール
11	Pick up New Release	25	Buyers Guide
12	安西ひろこ	26	シェンムーギャラリー
13	中ザワヒデキ	27	プレゼント
14	錦織　健	28	次号予告

郵便はがき

151 8720

(受取人)

(株)アスキー

ファミ通DC Dreamcast 編集部 行

2月号

1518720

3

へのメッセージ

フリガナ		性別	年齢
お名前		男・女	歳
サポーターズナンバー	ー		

ご住所 □□□-□□□□ 都道府県 市区郡

☎(　　)　－



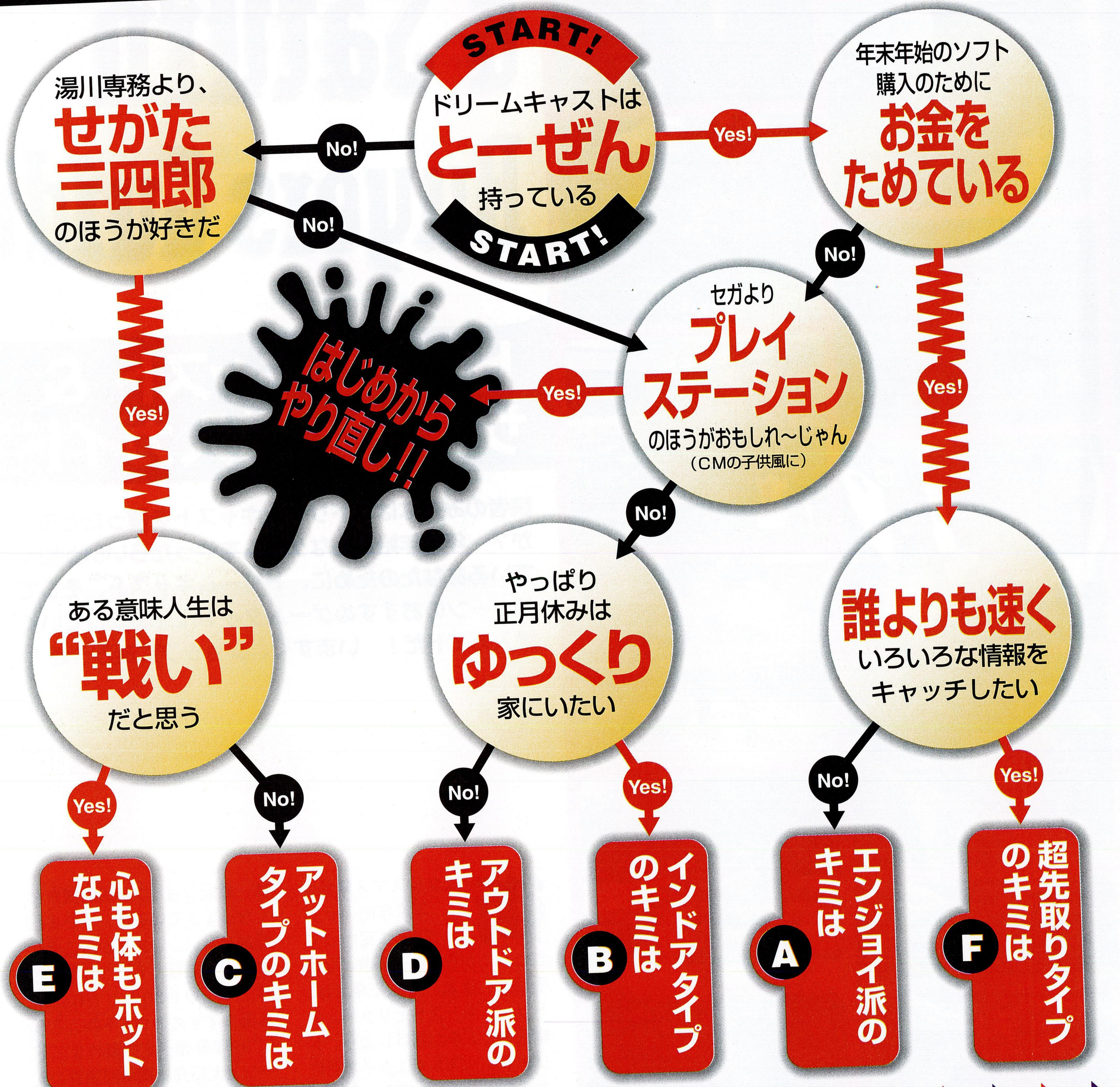
でいるあなたのために、ドリームキャスト、そしてサターンのおすすめゲームタイトルを紹介していく購入ガイドだ！　いますぐ、ショップに走ろうぜ！

街はクリスマス気分から、年末年始のせわしい空気に変わってきた。だからといって遊ばない手はないよね。そこで今月は、ドリームキャストとサターンの購入ガイドをお届けしよう。ドリームキャストではタイプ別におすすめソフトを紹介、予算までお伝えしちゃうぞ。サターンは、最近ショップでの元気がなくなってきているが、まだまだ見逃せない。いまだからこそサターンで遊ぼうと、'98年の売り上げTOP30とともに、編集部おすすめのタイトル、さらに'99年発売予定の新作までドーンと大紹介。編集部調査の実勢価格付きだよ。ボーナスやお年玉の使い道はコレで決まり!!

ドリームキャスト タイプ別 購入ガイド

さて、年末年始に発売されるドリームキャストのソフトで何を買おうか迷っている人はいないかな？　そんなキミのために特製フローチャートを用意したぞ。これでキミのタイプがわかったら、次ページからのタイプ別購入ガイドをチェック。各タイプには予算も載せているからぜひ参考にしてほしい。もちろん自分が当てはまるタイプ以外のソフトで気になるものがあればそれを手に入れてもオーケー。ま、あくまでも参考のために、ということで。

タイプ別購入のためのフローチャート



結果をもとにキミにあった購入方法をチェック!!

エンジョイ派のキミは セガラリー2 でキメまくれ！

ソフト	6800円
コントローラー	5800円
ビジュアルメモリ	2500円



'99年1月14日発売予定　レース　プレー人数／1～2人　使用ブロック数／未定
通信対戦機能対応　レーシングコントローラ対応　●セガ

年末年始はドリームキャストで、遊びまくるぞ！　というキミにオススメなのが『セガラリー2』。シンプルなスタイルの中に秘められたリアルかつ迫力のレース展開がプレーヤーの心に火をつける！　自分の限界に挑むタイムアタックモード、白熱の対戦モード（通信機能による対戦もオーケー）、そしてマニアも納得のカーセッティングモードなどなど、幅広い層のプレーヤーがそれぞれに楽しめるクオリティーの高さにはただただ脱帽。また業務用で操作できたマシンに加え、ドリームキャストだけのオリジナルマシンもまだまだ増えそうだし、発売が待ち切れない年明けイチ押しの、注目ソフトなのだ。



これで臨場感はバッチリ！ レーシングコントローラ

レースゲームを本格的に楽しみたいタイプには欠かせないハンドルタイプのコントローラ。背面のバタフライシフトでギアチェンジも簡単とあって、レースの迫力がダイレクトに楽しめるのだ。必ずゲットしたいね!!
（'99年1月14日発売予定/5800円）

他の家庭用ゲームハードと違い、ドリームキャストの特徴なのがモデムの標準搭載。これにより“通信対戦”という新しいゲームの可能性がより身近になったと言える。『セガラリー2』でもこの通信機能を活用した対戦が可能。確かに未知のプレーヤーとの対戦はとても興味深い。まさに全国規模で熱い戦いが繰り広げられることまちがいなし！　はやく通信対戦しまくりたいよね。



予算 15100円

インドアタイプのキミは July にとことんハマろう！

ソフト	5800円
ビジュアルメモリ	2500円



発売中　アドベンチャー
プレー人数／1人
使用ブロック数／4ブロック
●セガ

この冬はじっくりとゲームを楽しみたいのならコレ。世紀の預言者・ノストラダムスによって予言された人類滅亡の時、1999年7月を舞台に、かなりダーク＆シリアスなストーリーが繰り広げられる。プレーヤーは大学生、高村誠と謎の男、ヨシュアのふたりの主人公を操作し、1日1章仕立ての計18章を進んでゆく。途中出会う多彩な登場人物との奇妙な関係を通じ、さまざまな選択肢を選ぶことで変化する彼らの感情によって異なる結末を迎えるというシステムが新鮮だ。キミの世紀末は？

予算 8300円

C アットホームタイプのキミは ペンペントライアイスロンで騒ぎまくれ！

ソフト	5800円
コントローラー	7500円
ビジュアルメモリ	2500円

とにかくゲームは多人数で盛り上がりたい！　というアナタ。いいソフトがありますよ。この『ペンペントライアイスロン』は最大4人まで同時プレーができる、とってもエキサイティングなレースゲーム。トライアイスロンの名のとおり、走る・泳ぐ・滑るという3つの基本的なキャラクターアクションをフルに使い、バラエティーに富んだ全4コースを駆け抜けよう。コースにはさまざまなトラップやおじゃまキャラが待ち受けており、先が読めないレース展開はいつでも、そして何度でも盛り上がれること確実。個性豊かなプレーヤーキャラのコミカルな動きが目を楽しませてくれるぞ。みんなで遊びまくろう。





発売中　レース
プレー人数／1～4人
使用ブロック数／5ブロック
●ゼネラル・エンタテイメント

走りがピカイチのタイプ、泳ぎの得意なタイプ、滑りならまかせろタイプと揃ったキャラクター。どれを選ぶ？

予算 15800円

D アウトドア派のキミは ソニックアドベンチャーと共に街に出よう！

ソフト	5800円
ビジュアルメモリ	2500円



発売中　アクション　プレー人数／1人
使用ブロック数／10～30ブロック　●セガ

家でゲームもしたいけど、外にも遊びに出たいという欲張りなキミには断然『ソニックアドベンチャー』がオススメ。シリーズ最新の今作では、ソニック以下総勢6人のキャラクターが縦横無尽に3Dステージを動き回り、たとえようがないほどのスケールと爽快感が楽しめる。また本編同様、人気のミニゲームも盛りだくさん。さらには携帯型端末・ビジュアルメモリにも対応と楽しみかたは無限大。いますぐ未体験ゾーンに突入しよう。



携帯ゲーム機の真打ち登場？ビジュアルメモリ

データセーブはもちろん、携帯型ゲーム機としても充分に遊べるビジュアルメモリ。ちなみに『ソニックアドベンチャー』ではゲームに登場する人工生命体"チャオ"を育てることができる。また『あつめてゴジラ』が『ゴジラジェネレーションズ』に対応。さらにアーケードマシンやセガのカラオケ"セガカラ"とも連動する優れモノだ。今後の発展性がどうなるかな!?

予算 8300円

心も体もホットなキミは
バーチャファイター3tbでさらにアツくなれ！

ソフト	5800円
アーケードスティック	5800円
ビジュアルメモリ	2500円



何ごとにもアツくなりやすいアナタには、この超人気格闘ゲームがオススメ。見ているだけでも楽しめるグラフィックのリアルさはもちろん、アーケードの迫力そのままのチームバトルモードやノーマルモード、じっくり技の練習ができるトレーニングモード。そして『バーチャファイター』シリーズの歴史がひとめでわかるレアな映像満載のヒストリーモードと、充実そして納得の内容がファンならずとも嬉しいのだ。

予算 14100円

発売中　アクション
プレー人数／1〜2人用
ブロック数／12ブロック
●セガ

ライバルに差をつけよう！ アーケードスティック



さらに『バーチャ』のテクニックを極めたい！　というヒトはこのアーケードスティックをぜひとも。8方向レバー＆6つのボタンで難しいコマンド入力も楽にできるのだ。アーケード気分で思う存分に練習しよう。（発売中／5800円）

超先取りタイプのキミは
インターネットで最新情報をゲット！

ソフト	5800円
キーボード	4800円
ビジュアルメモリ	2500円

ドリームキャストユーザーのなかには、インターネットに興味がある人も多いはず。でもインターネットって面倒くさいんじゃないの……なんて敬遠していないかな？　ご安心あれ。ドリームキャストなら面倒なモデムの設定やユーザー登録もテレビの画面を見ながら簡単に出来てしまうのだ。ホームページのチェックはもちろん、電子メールやチャットを使いこなして情報を集めよう。世界がグーンと拡がるぞ。

ワンランク上を目指すならコレがあれば完璧だ！



コントローラも慣れれば速く入力できるけど、専用のキーボードを使えばもっと楽に文字が打てる。集めたデータはビジュアルメモリに保存しておけば膨大なデータに埋もれることもない。うまく使いこなして、自分にあった環境を整えよう。（発売中／4800円）





予算 13100円

まだまだ遊ぼう サターンソフト購入ガイド

ドリームキャストが発売されたとはいえ、サターンの勢いは衰えたわけじゃないぞ。それは下のリストを見てもらえば一目瞭然。あんなソフトやこんなソフトなど、記憶に新しい名作が多いでしょ？

'98年SSソフト売上げ TOP30

Top30と実勢価格は、編集部が独自に調査したものです。

順位	タイトル	メーカー	発売日	ジャンル	価格	実勢価格
1	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	4月23日	シミュレーション	¥6800	¥6000
2	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	セガ	4月4日	アドベンチャー	¥6800	¥5000
3	機動戦士ガンダム～ギレンの野望～	バンダイ	4月9日	シミュレーション	¥6800	¥6000
4	センチメンタル・グラフィティ初回限定2枚組版	NECインターチャネル	1月22日	シミュレーション	¥7500	¥2000
5	プロ野球チームもつくろう！	セガ	2月19日	シミュレーション	¥5800	¥3000
6	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン	4月16日	アクション	¥5800	¥5000
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	エス・エヌ・ケイ	3月26日	アクション	¥5800	¥3000
8	EVE The Lost One	イマディオ	3月12日	アドベンチャー	¥7800	¥7800
9	日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～	エニックス	6月25日	RPG	¥6800	¥5000
10	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	セガ	1997年11月20日	シミュレーション	¥5800	¥3000
11	ルナ2 エターナルブルー	角川書店	7月23日	RPG	¥6800	¥6000
12	THE HOUSE OF THE DEAD	セガ	3月26日	シューティング	¥5800	¥3000
13	グランディア	ゲームアーツ	1997年12月18日	RPG	¥7800	¥4000
14	慟哭 そして…	データイースト	2月26日	アドベンチャー	¥6800	¥6000
15	新世紀エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド	セガ	3月26日	アドベンチャー	¥6800	¥2000
16	MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン	10月22日	アクション	¥5800	¥5000
17	Winter Heat	セガ	2月5日	スポーツ	¥5800	¥3000
18	AZEL-パンツァードラグーンRPG-	セガ	1月29日	RPG	¥6800	¥3000
19	ラングリッサーV～ジ エンド オブ レジェンド～	メサイヤ	6月18日	シミュレーションRPG	¥6300	¥5500
20	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	セガ	9月23日	アドベンチャー	¥6800	¥4000
21	ワールドカップ'98フランス～Road to Win～	セガ	6月11日	スポーツ	¥5800	¥3000
22	Pia キャロットへようこそ!!	キッド	3月12日	シミュレーション	¥6800	¥6000
23	プロ野球 グレイテストナイン'98	セガ	3月26日	スポーツ	¥5800	¥2000
24	Piaキャロットへようこそ!! 2	NECインターチャネル	10月8日	アドベンチャー	¥7200	¥6000
25	街	チュンソフト	1月22日	アドベンチャー	¥5800	¥4000
26	スレーイヤーズろいやる2	角川書店	9月3日	RPG	¥6800	¥6000
27	DEEP FEAR	セガ	7月16日	アドベンチャー	¥6800	¥3000
28	ドラゴンフォースII～神去りし大地に～	セガ	4月2日	シミュレーションRPG	¥5800	¥2000
29	BLACK／MATRIX（ブラックマトリクス）	NECインターチャネル	8月27日	シミュレーションRPG	¥6800	¥6500
30	放課後恋愛クラブ―恋のエチュード	キッド	1月15日	シミュレーション	¥6300	¥4500

1位 スーパーロボット大戦F 完結編

あのロボットたちが一同に会するなんて!! これぞ男のロマンだぁ!!

ガンダムやダンバイン、マジンガーZ、渋いところではダンクーガやコンバトラーVなどなど、テレビアニメで活躍した多くのロボットヒーローが勢揃いした傑作シミュレーションゲームがコレ!! プレーヤーはロボット軍を率いてマップごとに設定された指令をクリアーしていくことになるけど、ストーリーはマルチシナリオになっていて、何度でも楽しめちゃうところがおトクなのだ。





前作『スーパーロボット大戦F』の最終話セーブデータがあれば、継続する形でプレーができるぞ。

TOP 10には ほかにもこんなに！

まえのページでは、'97年の12月末から'98年の11月末までの、この１年間の売り上げ上位30タイトルを紹介したよね。１位はすでに説明した、『スーパーロボット大戦Ｆ 完結編』だったけど、２位以下のソフトだって販売本数では１位に負けちゃいないのだな。ここでは２位から10位までの上位９本を、ズバッとまとめて紹介してみるぞ。

2位 サクラ大戦２ 〜君、死にたもうことなかれ〜

広井王子原作で藤島康介がキャラクターデザインという、おっそろしく豪勢なタッグで話題を呼んだ、あの『サクラ大戦』の続編。太正時代を舞台にした帝国華撃団と黒鬼会の戦いは、かわいいキャラクターと妙なサイバー感が絶妙なギャップを生み出していてイイ感じ。シミュレーションゲームだけどシステムは簡単なので、初心者でもオススメ。



藤島康介の描いたキャラは、暴力的なカワイさです。

3位 機動戦士ガンダム 〜ギレンの野望〜

ガンダム世代の100人に聞いて全100人が「最高です」と答えるであろうソフト。ジオン公国と地球連邦軍の１年戦争をテーマにした本格シミュレーション。地上と宇宙との連携を考えなければならないなど、戦略性はなかなか。ストーリーによっては、アニメ通りの展開となったりアニメの"ｉｆ"に迫ることにもなったりして、奥が深いです。



ジオン公国と地球連邦軍のどちらでもプレーできちゃうぞ。

4位 センチメンタルグラフィティ 初回限定２枚組版

主人公の元に届いた「あなたに、会いたい……」という一通の手紙。思い当たるのは、幼き日の思い出のなかに存在する12人の女の子たち。そんな女の子たちとの触れ合いを通じて恋愛を進めるのが目的のソフトだ。日本全国に散らばる彼女たちと会う手段は旅!! 資金や女の子との親密度を考えて行動するべーし。



5位 プロ野球チームをつくろう！

プレーヤーがプロ野球チームの監督となり、30年の長きにわたって自分のチームを強くするという球団経営シミュレーションゲーム。選手の育成や宣伝などやることは多い。それだけに、優勝したときの喜びには格別のものがあるぞ。監修にメジャーで活躍の野茂英雄投手を迎え、ユニークな出来になっている。



6位 ヴァンパイア セイヴァー

アーケードで人気を博した同タイトルのサターン移植版。拡張ラムカートリッジが必須という条件があるけど、そのぶんプレー感はアーケードに匹敵するものがある。対戦格闘アクションのなかでも、特に魅力的なキャラクターが多いのは特筆に値するといえよう!!



7位 ザ・キング・オブ ファイターズ'97

６位の『ヴァンパイア セイヴァー』と同じく、こちらもアーケードからの移植ソフト。拡張ラムカートリッジも必要だったりする。操作できるキャラクターの数が29人というのは、対戦格闘アクションのなかでもズバ抜けた存在といえる。コレ１本で１年は遊べる。



8位 EVE The Lost One

内閣調査官と爆弾魔という、対立するふたつの視点からストーリーが楽しめるアドベンチャーゲームだぞ。大人の雰囲気だ。



9位 日本代表チームの監督になろう！ 〜世界初、サッカーRPG〜

サッカーファンなら誰もが憧れる日本代表チーム監督。自分がチームを勝利に導くことができれば、その夢をこのソフトで叶えよう！



10位 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！２

５位の『プロ野球〜』と同じタイプのソフト。これはプレーヤーがサッカークラブの監督となる。自分のチームで優勝を目指そう!!



まだまだあるぞ、人気タイトル
編集部のオススメはコレ!!

セガサターンがまだまだ死んでいないことはわかっていただけたかな？ ここではちょっと趣向を変えて、これまでに発売されたソフトのなかで、いま遊んでも遜色のないものを紹介してみるぞ。興味がわいたらいまからでも買うべし。

Check it! 街

サウンドノベルシリーズの最高傑作との誉れ高い『街』。プレーヤーはさまざまな背景を持つ登場人物たちの行動を選択することで、その人物自身の物語を展開することが目的となっているが……このソフトは人物と人物を結ぶ因果関係の奥深さが特徴的となっている。それはちょうど、ひとりの人物の行動がその人物に関与する人物だけでなく、まったく無関係の人物の行動にも影響するといった具合。登場人物がアニメ調ではなく実写系というのも、本格的でちょっとイイ感じです、マジな話で。

●メーカー ： チュンソフト
●ジャンル ： アドベンチャー
●価　格：5800円
●実勢価格：4000円



とてもわかりやすいパッケージ。これをセンスがいいと取るか地味と取るかは……買う人の感覚次第か？

Check it! グランディア

総プレー時間が100時間を超えるといわれた、ベラボーなスケールを誇るＲＰＧ。惜しくも今年の売り上げベスト10に入ることはできなかったが、だからといって紹介しないでは寝覚めは悪いのでここで紹介しておく。プレーヤーは伝説の精霊石を持つジャスティン少年となって、幼馴染みの少女スーとともに精霊の導くままに冒険に旅立つというのがストーリーとなっている。多彩でかつ個性豊かな登場キャラクターたちと、彼らが繰り広げる物語には、誰もが引きこまれること請け合いだぞ!!

●メーカー：ゲームアーツ
●ジャンル：ＲＰＧ
●価　格：7800円
●実勢価格：4000円



膨大なストーリーがウリのこのソフト。価格はやや高めだったけど、いまなら実売価格が低いから買いですな。

Check it! デビルサマナー ソウルハッカーズ

●メーカー：アトラス　●ジャンル：ＲＰＧ
●価　格：6800円　●実勢価格：5000円

ハッカーグループに所属する少年が、妙なことからデビルサマナーとなり、数奇な運命に巻きこまれていく物語。悪魔の合成システムが秀逸なのだ。

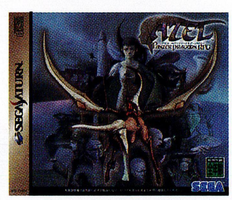


シリーズ最新作だけにシステムは完成度は高い。

Check it! AZEL―パンツァードラグーンRPG―

●メーカー：セガ　●ジャンル：ＲＰＧ
●価　格：6800円　●実勢価格：3000円

それまでアクションだったシリーズのＲＰＧ化ソフト。壮大なストーリーとアクション性の高い戦闘シーンでいままでになかった斬新さだ。



シリアスタッチのパッケージイラストが特徴だ。

Check it! 水滸伝・天導一〇八星

●メーカー：コーエー　●ジャンル：シミュレーション
●価　格：7800円　●実勢価格：6500円

小説『水滸伝』をテーマにした、要塞経営シミュレーション。無頼漢を集めて自分の砦を大きくし、最終的に悪玉・高俅を倒すのが目的となっているぞ。



パッケージが怖いのもコーエーの特徴なのか？

Check it! デイトナ USA CIRCIT EDITION

●メーカー：セガ　●ジャンル：レースゲーム
●価　格：5800円　●実勢価格：3000円

アメリカで人気のカーレースをテーマにした作品。レースゲームとしての完成度の高さに加え、モデムを使った通信対戦ができる点がイイね。



Check it! 天外魔境 第四の黙示録

●メーカー：ハドソン　●ジャンル：ＲＰＧ
●価　格：6800円　●実勢価格：3000円

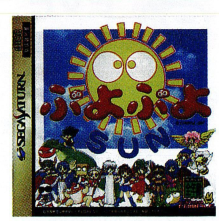
広井王子原作の有名シリーズ最新作。システム的な完成度。そのいちばんの特徴は独特の世界観にあるのだ。



Check it! ぷよぷよ SUN

●メーカー：コンパイル　●ジャンル：パズル
●価　格：2800円　●実勢価格：2500円

ぷよぷよシリーズの最高傑作。パズルのシステムは従来通りながら、脇を固めるキャラクター陣がしゃべるわ動くわ、見ているだけで楽しい。



'99年もまだまだ出るぞ サターンソフト

昨年までに発売されたサターンソフトについては、すでにここまでで説明した通りだ。なかなかタイトル数が揃っていたことと、諸君の記憶に残る名作が多かったことがわかってもらえたことと思う。しかし、昨年まではは昨年までとして、いま諸君がもっとも気になるのは、今年('99年)のサターンの動向ではないだろうか？ そこで、ここでは諸君のその不安を消し去るために、今後発売される予定の注目ソフトを一挙に紹介してみるぞ。

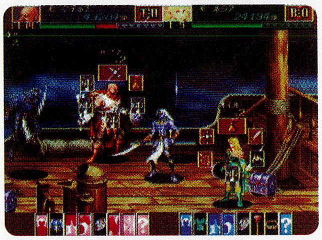
Check it! Dungeons & Dragons コレクション

●メーカー：カプコン ●ジャンル：アクション
●発売日：'99年春発売予定 ●価　格：未定

アメリカで生まれた人気RPGシリーズのDungeons &Dragons。それをモチーフにしたカプコンのアーケードゲームが、『タワー オブ ドゥーム』とその続編にあたる『シャドー オブ ミスタラ』だ。このアーケードの人気タイトル2作をひとつにしたソフトが、この春サターンで発売される。アーケードでは難しさに泣いた人も多かったと思うけど、こちらは難易度設定などできるから誰でも楽しめるぞ。うれしいよね。



新しい発見を目指して洞窟の奥へ奥へとつき進んでいけ。



アクションだけどRPG性も高いのが大きな特徴だぞ。

Check it! デバイスレイン DEVICEREIGN



●メーカー：メディアワークス
●ジャンル：シミュレーション
●発売日：'99年春発売予定 ●価　格：5800円(予価)

デバイスレインとは、デバイス(装置)とレイン(支配する)を合わせることで生み出された言葉である。このゲームでは、オーギュメントと呼ばれる武器を持つキャラクターが登場するが、彼らの武器を使った戦いがすなわち、デバイスレインなのだ。戦うごとに変化するオーギュメントを手にした雲野十夜は、カスミをさらった敵に勝てるのか？ シリアスな展開はキミのハートを熱くするはずだぞ。



ご覧のアドベンチャーパートとシミュレーションの戦闘で構成。

Check it! SONIC 3D FLICKIES' ISLAND

ソニック 3D フリッキーアイランド

●メーカー：セガ
●ジャンル：アクション
●価　格：3800円 ●発売日：'99年

'96年に海外で発売され、人気を博した同タイトルのサターン移植版がコレ、『ソニック 3D フリッキーアイランド』なのだ。カオスエメラルドという不思議な宝石を探すためにフリッキーアイランドを訪れたソニックたちが、宝石を見つけるために必要な鳥"フリッキー"を巡ってDr.エッグマンと争奪戦を行なうというのがストーリーとなるこのソフト。はたしてソニックはフリッキーを助けてエッグマンの野望を阻止できるかな？ どんな冒険になるか楽しみだね。



危険な迷宮となってしまったフリッキーアイランドを駆け巡り、フリッキーを救え。



過去の名作の移植だけに、これはコレクターズアイテムといえるかもしれないね。

まとめ

てな感じで、都合8ページにわたってお送りしたドリームキャスト＆サターンの近況報告は、これにておしまい。今回、ここまで読んでもらってわかったと思うけど、いま、セガはメインのコンシューマー機がサターンからドリームキャストへと移る過渡期にある。もちろん、これは時代の流れとして、いずれはドリームキャスト1本に絞られることになると思うけど、現時点では、まだまだサターンも捨てたモンじゃないってことでもあるのだ。そこんとこ、理解しててほしい。



シェンムー・ギャラリー

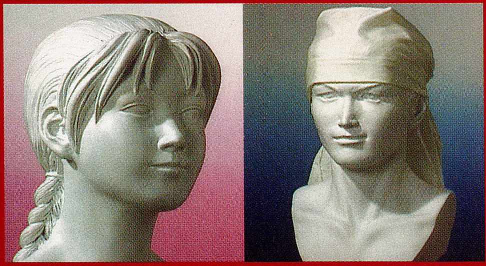
Shenmue Gallery

新しいゲームの世界 FREE

Shenmue Gallery

シェンムー・ギャラリー

ゲームのなかに、舞台装置も、俳優もすべてを持ちこんだ『シェンムー～莎木～』。ゲームに係わっている誰もが夢だと思っていたこと。それを鈴木裕氏だけが実際のゲームとして具現化した新しいゲームの世界FREE。ここに掲載するすべてがゲームの画面。その美しさとその奥に潜む開発にかけた時間とこだわりを感じてほしい。あえて言葉はいらない。



コンピュータが人を立体として表現できても、俳優としての魅力までは計算できない。そのためキャラクターを石膏で実際に制作した。



玲 莎花（レイシェンファ）。中国の大自然が満ちた大地で育った純粋な少女。涼と出会って、その運命が変わる……。

CHARACTER

目は口ほどにものをいう…それだけ制作にも力が必要だ。その目、しぐさ、シワにいたるまでがキャラクターそのものだから。



芭月 厳（はづきいわお）。主人公涼の父。若い頃、日本から中国に渡る。修行ののちに芭月流柔術の使い手となる。



鳥 隼（チョウジュン）。激しい性格の持ち主。そして冷酷な面もあり、敵にまわすのも、味方につけるのも難しい相手。



刃 武鷹（レンウーイン）。香港のストリートギャングのリーダー。名前の「刃」はほんとうの名前でなく呼び名。このページ右上の石膏モデルが彼である。



芭月 涼（はづきりょう）。主人公。幼いころに母を亡くし、今父も中国で亡くした。父の死の謎を解くため中国に向かう。

 ※1999年1月には全国5大都市で『シェンムー～莎木～』の発表会があります。
詳しくは150ページのFrom CSプロモーション部に掲載されています。



GAME FIELD

舞台となる街も1枚絵ではなくすべて計算されている。この香港の九龍城も、主人公の生まれた日本も同様に描かれている。



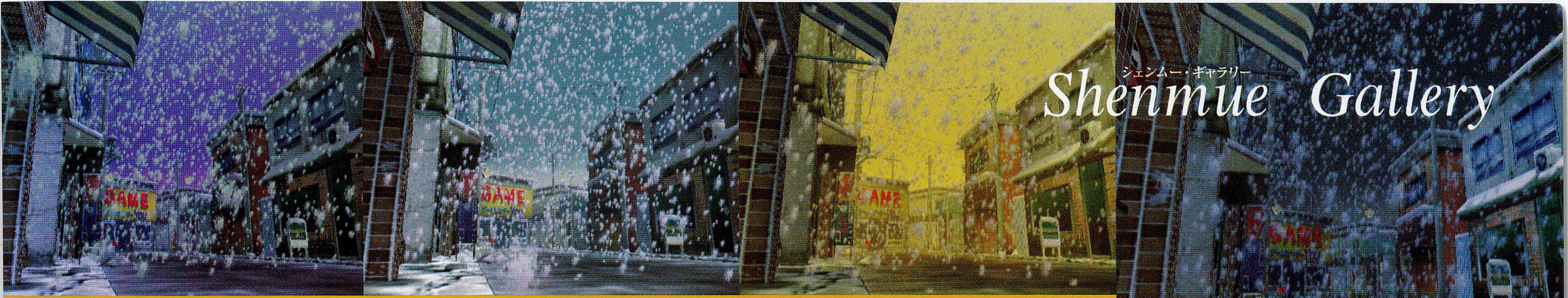
PLAY MODE

2頭身キャラならポリゴン数が少なくて描きやすいが、人と同じものはかなり大変な作業だ。プレーヤーはそのキャラを操作できる。街もキャラもまるでCGアニメのようだ。

VIEW MODE

今までのムービーモードは、イベントをただ見せられているだけだったが、このビューモードはリアクティブ(一部操作可能)になる。





Shenmue Gallery
シェンムー・ギャラリー

MAGIC WEATHER

晴れ、曇り、雨、雪も降りかたや昼夜などの変化が忠実に再現されている。ハリウッドの映画撮影スタジオよりずっと大きな仕掛けである。

MAKE MONEY

ふつうのRPGみたいに敵を倒してお金を取ったりしない。現実の世界のようにアルバイトをして稼ぐ。



BATTLE

下の「CHAISE」と同様にQTEによってアクション部分を操作できる。街でのケンカだってこのとおり。



IN THE ROOM

舞台となる九龍城は巨大マンションのような建物。1200の部屋がある。会社や店や寺まであり、アイテムや情報収集を行なう。



CHAISE

画面に表示されたアイコンに合わせて、コントローラーのボタンを瞬時に押す、というのがQTE(クイック・タイマー・イベント)。これで、敵から逃げたり、追いかけたりのアクションが可能になる。



TIME CONTROL

同じ場所でも、朝から夜にいたる太陽の光の演出で、微妙に表情を変える。これは、美しいだけでなく、時間軸をゲームに持ちこんだ結果なのである。



次号予告

特集
ネットワークの時代なのか？

攻略・新着
- **●セガラリー2**
- **●SONIC ADVENTURE**
- **●シェンムー～莎木～**

などの最新情報も満載予定

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒151-8024　（株）アスキー
ファミ通DC編集部「○○○」係

ファミ通ドリームキャスト'99年3月号

ファミ通DC Dreamcast

次号は、'99年1月30日（土）発売
定価550円



編 集 後 記

●今月からDCに参加することになりましたデザイナーアシスタントです。早く役に立つようになりたいです。よろしくお願いします！　（あさごろう）
●ここ何年かの平穏な日々が年の瀬に入り激変。今までもセガとともに歩んできたけど、絆が強くなった感じ。新年はどんな年になるのかな。　（田村）
●特集の取材で、いろんな方の貴重なお話がたくさん聞けました。かなり厳しい意見も出ましたが、皆さんセガ大好きですよね。たぶん……。（もんち）
●『ソニック』は凄い。最初から最後までハラハラドキドキの連続だった。ゲームは麻薬だという言葉を久しぶりに思い出した。　(SIN-オカルト荒沢)
●ドリームオレンジとセガブルー。ハレーション気味で2色を組み合わせるのに骨を折ります。……いや、デザインのことですよ。　（ちるぞう）
●ドリームキャストも、なんとか完売状態で一安心。さて、次号の『太正浪漫倶楽部』も情報満載で必見だよ！……なんかまちがっている（千葉ちゃん）
●DCに新しいユーザー層は必要。が、最初に層のコアを作るのは、やはりメガドライバーたちだ。ネットの書き込みを見るたびにそう思う。　（川口）
●高校選手権に天皇杯と、正月はのんびりテレビでサッカー観戦の予定。それにつけても、『サカつく』はいつ出るのかな？　あー待ち遠しい。(Izumi)
●メディアハンティング事務局のみなさん、本当にありがとう御座いました。北海道では心も体も暖まりました。（マイナス5度で遭難し財布紛失コブラ）
●地獄と化した編集部の、ささくれだった空気を和ませてくれる、新人のA子ちゃん。って言ってると『甘いよ！』の声が……。　(おわりんごすたー)
●本当のこと言うと、前号は増刊でこの本が正式な創刊号になるわけです。つ～ことで、誰でもいいから「創刊おめでとう」って言ってほしいなあ (松本)
●昔MSXの雑誌の編集をやってたとき「ファミコン雑誌の編集長」と言われた。今は「湯川専務の雑誌の編集委員」……。　(NORIKO)
●慶事と弔事が重なった'98年の年末。KさんとYさん、ご結婚おめでとうございます。披露宴に出席できなくてごめんなさい。　(太田マコト)
●新ハードが品薄なのはいつものこと。1～2ヵ月でゲームのおもしろさが変わるわけじゃないんだから、一緒に気長に待ちましょう。　(Tsuyoshi)
●ビバリウムの斉藤由多加氏が編集部に来られた。『シマーン』のインパクトにやられた人も多いはず。インテリジェンス漂う素敵な方です。　（すけお）

17g9902

本誌の内容についての質問は、祝日をのぞく毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時のあいだに。
☎03·5433·7855まで。※年末年始（'98 12/25～'99 1/5）はお休みとさせていただきます。


Dreamcast
ミッション達成型
本格派シューティング
襲来!!
インカミング
人類最終決戦
STORY
21世紀初頭、世界各地で未確認飛行物体の目撃報告が相次いだが、各国政府は関心を示さなかった。しかし、2008年5月に月面にある国際基地がエイリアンの攻撃を受けるに至り、エイリアンの意図がただの地球の観察などではないことが明白になった。
人類存亡をかけた最終決戦が今始まろうとしている．．．
98年12月17日 発売予定
価格：5,800円（税別）
imagineer イマジニア株式会社
〒163-0715 東京都新宿区西新宿2-7-1
第一生命ビル15F TEL:03-3343-8913
©Rage Game Ltd 1998
Rage Software plc
"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。



ファミ通Dreamcast February 1999.2
平成11年2月1日発行 発行人 浜村弘一 編集人 浜村弘一
発行 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 TEL03-5736-7111(大代表)
発売 〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 TEL03-5351-8111(大代表)
本体524円

T1107873020551

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 1999 雑誌07873-02